「DIABLOⅡ」「EVERQUEST」拡張パックの最新情報　GeForce 256ユーザー必見、Hardware T&L対応ゲームレビュー

2000年6月1日発行（毎月1回1日発行）　第3巻第6号通巻24号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

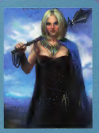
6
JUNE 2000
No.024
月刊プレイオンライン

総力取材 マイクロソフトが発表した

ネットワーク対応ゲームマシン X-Boxの実力を探る

人気ゲームジャンルの原点を追求

AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み



モータースポーツシーズン到来

最新レーシングゲーム総チェック

ゲームとDVDがさらに面白くなる

5.1チャンネルスピーカー導入講座

スター・ウォーズ旧3部作を題材にしたシミュレーションが登場

STAR WARS:FORCE COMMANDER

付録CD-ROM

HALF-LIFE:OPPOSING FORCE、UT BONUS PACK
RALLY MASTERS、STAR TREK:KLINGON ACADEMY
EVOLVA、10SIX、AOKなど最新ゲームの体験版を多数収録

©LucasArts Entertainment Company LLC. ©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

http://www.dreamnet.ne.jp/

モーニング娘。オフィシャルツアーサイト、ドリームネットにオープン。おもしろいことが、続々はじまるわよ。

これはもう飛んでみるしかないでしょう。ファンの人もそうでない人も、あんたもあたしも、みんなも社長さんも、世界がうらやむオフィシャルサイトがオープンなの。ドリームネット会員以外の方でも楽しめる。けれど、会員なら、もっとディープな楽しみが待っているわ。さあドリームネットでモーニング娘。のもとへレッツ・ゴー！

料金もダンゼン安いのよ！

M5プラン	5時間まで	480円（月額）	超過料金7円／分
エンジョイ10	10時間まで	980円（月額）	超過料金6円／分
ナイス30	30時間まで	1980円（月額）	超過料金5円／分

iモードなら、キマリよ！

iモードへのEメール転送無料
iモード検索エンジン
iモードホームページ作成ツールも充実

モーニング娘。マウスパッドよ！

入会金なし。今なら30日間接続料無料
入会した方全員にオリジナルマウスパッド進呈
（5/31まで ※お一人様、一枚とさせていただきます。）

お申込みも、カンタン、スピーディ。 ❶Windows98から ❷MacOSから ❸インターネットで（http://www.dreamnet.ne.jp/） ❹加入申込書を郵送またはFAXで（加入申込書ご希望の方はインフォメーションセンターまでどうぞ。）

● つながる安心が、ドリームネットよ。

いつでもつながる安心を支えるNTTデータの信頼性の高いネットワーク
親切対応のサポートセンターも年中無休（10:00～21:00）でオープン

● あなたの街にも、ドリームネットよ。

アクセスポイントも続々増加中。まもなく全国130都市に拡大予定

ドリームネットは、2000年モーニング娘。コンサートツアー春「ダンシング ラブ サイト」に協賛しています。

その先は、未来のインターネット。
DreamNet
NTT DATA
NTT DoCoMo
ドリームネットは、NTTデータとNTTドコモから
生まれたインターネット・プロバイダです。
お問い合わせは
ドリームネット インフォメーションセンター 03-5297-7760
おかけ間違えのないよう、ご注意ください。
FAX.03-5297-7751 Eメール:request@mbn.or.jp
ホームページ:http://www.dreamnet.ne.jp/(従来のhttp://www.mbn.or.jp/もご利用いただけます。)
受付時間(土・日・祝日を除く)10:00〜18:00
ドリームネット株式会社

大きな夢を、でっかいネットで

日本テレコムのインターネット「ODN」

24時間たっぷり使い放題! 入会金無料!
ベーシックプラン:月額1,950円

朝から晩まで使い放題! 入会金無料!
バリュープラン:月額1,300円
※22:00~5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでのご利用となります。

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京~大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

お得なプラン ODNなら、ビギナーからベテランまで大好評の「ベーシックプラン」に加え、ニーズに合わせた2つのプランをご用意! もちろん入会金無料!

モバイルユースを応援する超低料金プラン! もちろん入会金無料!
◎モバイルプラン(月額980円:定額制)ケイタイからの接続専用。
※J-Phone、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。

アクセスポイント全国175都市に拡大中! *ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。*0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。
*記載の価格は消費税別

ODN
Open Data Network

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。

●お問い合わせは:〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル **ODNサポートセンター**
<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信) <E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)
0088-86(ODNサービス案内・無料) 9:00~21:00(平日) 9:00~18:00(土・日・祝祭日)
0088-85(ODN接続サポート・無料) 9:00~21:00(平日) 9:00~18:00(土曜)

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

今日の晩御飯のおかずは何にしようか悩んだときは、

「ODN お料理カレンダー」

毎日の晩御飯のおかずを考えるのはとても大変。そんなときは迷わず「ODN お料理カレンダー」をチェック。毎月、季節にあったメニューをカレンダーと完成写真で解説。「材料別」「調理方法別」「ジャンル別」でも調べられるから、とても助かります。

検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODN エキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。

12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

占いやゲームなど遊びがいっぱい

「D station」

ビギナーからベテランユーザーまで、みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。続々と新しいタイトルが増えています。トップページから各コンテンツへ、クリック一発でジャンプできます。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。＊32Mb以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCO-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」＊→「Signup.exe」の順にダブルクリンクして下さい。ODNスターターキットが起動します。

＊ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]

接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]

ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑤[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後、必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑥[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑦[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は ODNサポートセンター
フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

大刀～DAIKATANA

056

今回で3回目となるこの特集では、強力なアイテムが手に入る、シングルプレイに隠されたシークレットの仕組みを解説する。さらに、Ronin／Samurai／Shogunに分かれた三つの難易度の違いについて究明していく。

060

STAR WARS:FORCE COMMANDER

SF映画『スター・ウォーズ』を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションが登場した。この作品は、独特のカメラワークが特徴で、自由な視点で戦闘シーンを見られるのが大きな魅力となっている。今回は、帝国軍と反乱軍のユニットや施設を紹介し、効果的な戦術について解説する。

Flight Simulator 2000

064

FS2000の楽しさを広げるアドオンソフトを紹介する。簡単操作で空港にトラフィックを再現する「リアルエアポートトラフィック」、初心者の技能向上に最適な「ビギナーズパック2000」、ナビゲーションシステムをパワーアップし、より本格的なフライトが楽しめる「エアラインナビ2000」、豊富な機体データ集「世界の翼2000」を扱っている。初心者から上級者まで満足できるラインアップだ。

THIEF 2：THE METAL AGE

068

暗闇を利用して敵に見つからないように攻略していく、斬新なゲームシステムの「THIEF 2:THE METAL AGE」。ここでは、プレイ開始時に役立つ、システムのポイントを詳細に解説。また、自由度の高いマップで迷わないための序盤ステージ攻略も併せて行う。

特別企画

モータースポーツシーズン到来

最新レーシングゲーム総チェック

050

今年も、モータースポーツが盛んになる季節がやってきた。これに合わせて発売される、さまざまなカテゴリーのレーシングゲームをチェックしていこう。カーレースファンであれば必ず納得する、クオリティーの高い作品が勢ぞろいだ!

人気ゲームジャンルの原点を追求

AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み

076

テーブルトークRPG「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」は、世界で最もポピュラーなRPGのゲームシステムを生み出した。この特別企画では、ADVANCED DUNGEONS&DRAGONSがどのようなRPGのルールを生み出したのか、そして、後発のパソコンゲームにどのような影響を与えたのかを探求する。

もう難しいとは言わせない

Helicopter Sim Introduction

082

難しいと思われがちなヘリコプターシム。しかし、基本を押さえることで、楽しく飛ばすことができるのだ。ここでは、操縦の基本を解説し、ヘリコプターシムの歴史についても触れている。最新のヘリコプターシム「Ka52 TEAM ALLIGATOR」「GUNSHIP!」の購入を考えているなら、ぜひチェックしてほしい。

CONTENTS

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**

●「DUES EX」「SHOGUN:THE TOTAL WAR」など海外ゲーム最新情報を公開
●東京ゲームショウ開催、ネットワークゲームが続々登場
●総力取材 ネットワークゲーム対応マシン X-Boxの実力を探る

国内外の売れ行きが一目で分かる
034 パソコンゲーム売り上げランキング
036 ソフトウェアリリーススケジュール

特集2

ゲームとDVDがさらに面白くなる
5.1チャンネルスピーカー導入講座

ゲームやDVD-Videoを楽しむ上で、サウンドは重要なポイントとなるが、いまだに2チャンネルのステレオスピーカーで満足しているようであれば、認識をあらためた方がよい。ゲームや映画の制作者が意図した、真のエンターテインメントを満喫するためには、クオリティーの高いサウンド出力が可能なスピーカーが必須となる。この特集を読んで、5.1チャンネルスピーカーの導入準備をしよう。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 041

MESSIAH
MAJESTY
電車でGO! 2 高速編 3000番台
Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001
Tiger Woods PGA TOUR 2000
F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版
MIGHT AND MAGIC Ⅷ:DAY OF THE DESTROYER

その他

017 付録CD-ROMハイライト
087 バックナンバーと定期購読のお知らせ
128 読者プレゼント
Play Station2対応の5.1chスピーカーをプレゼント
136 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

連載

033 ゲーマーズドリームExpress
038 Play Online Spotlight Review
040 ベータテスト最速レポート
レインガルド
072 難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
「メックウォーリア3」
074 ただで遊べるネットワークゲーム
Play Online Entertainment
086 韓国のネットワークゲーム事情
MSN Gaming Zone定点観測
094 Gamer's BATTLE GROUND
AoK、Allegianceの最新情報
100 VIDEOCARD MANIAX
Hardware T&L対応ゲームのビジュアル効果を検証する
104 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
Athlon 1GHzを使えばゲームはこれだけ速くなる
108 MASCHINEN KRIEGER
110 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
EVERQUEST定点観測
112 Norrathの街角から
ULTIMA ONLINE定点観測
116 UO.net
battle.net定点観測
118 Blizzard from Far East
DIABLO Ⅱ最新情報
3Dシューティング定点観測
120 DEATHMATCH ARENA
UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK
つなぎ方、始め方、マナーが分かる
122 ネットゲームNewbies
126 Console Online
DC版「ルーンジェイド」
130 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
132 いかさま野郎 チートコマンダー
134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
139 Play Online Mac館
140 Play Online SQUARE
142 名作ゲーム回顧録
143 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

アイコンがついているゲームはマルチプレイ対応タイトルです。

全知全能人間(ファーザー)

今世紀最後の聖戦が

科学と宗教が融合した世紀末世界。

欲望のままにうごめく人類は、ついには神をも凌駕せしめんと企む。
それに対し、神は一人の天使を人類に遣わす。その名を赤ちゃん天使「ボブ」
神の意志を授かったボブ(プレイヤー)は唯一にして最強の能力「憑依」を武器に
「人類世直計画」を成就しなければならない。
待ち受けるは、自らを「神」とあがめる全知全能にして地球実権者ファーザー。
今ここに、人類と神との存在をかけた聖戦が始まろうとしている。

MESSIAH
メサイヤ

3Dアクション新境地! 3D ACTION Newly 炸裂!

VS 神(ボブ)
始まる。
2000年春発売
Windows95/98版
POWERED BY
MESSIAH ENGINE
新開発3D描画エンジン「メサイヤエンジン」でご機嫌な3Dアクションを思う存分楽しんでくれ！
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
M3 DIGITAL
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
© 2000 Interplay Entertainment Corp.
Messiah game and characters © 2000 Shiny Entertainment, Inc.
The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc.
'Messiah', 'Interplay', the Interplay logo and 'By Gamers. For Gamers.' are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved.
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
Shiny ENTERTAINMENT

筑波サーキットと独占契約。鈴鹿サーキットも登場。他にも、美しく変化に富んだオリジナルコースを多数用意。

シートに座った感覚をそのまま再現した視点、ドライバーズ・アイ。ハンドルや、インパネのスピードメーターも連動。

すべてが実車。トヨタが98年ル・マン24時間レース参戦時に開発した究極のマシン、GT-ONEも登場。その出現方法とは・・・？

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー ユーザーサポートPHONE 03-5496-7117（月~金10:00~18:00祝祭日は除く）
ホームページhttp://www.square.co.jp ©2000 SQUARE/ESCAPE "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

紀元前四千二十年。
それは地球から始まった。
CIVILIZATION II
TEST OF TIME
THE NEXT CHAPTER IN THE GREATEST STRATEGY GAME EVER
シヴィライゼーションII テスト オブ タイム 完全日本語版
WINDOWS 95/98
4.28.FRI. ON SALE
¥9,800(税別)
■Windows 95/98専用で大幅にバージョンアップしたインターフェイス。アニメーション・視覚効果もパワーアップ。
■大刷新の外交オプション、新ユニット追加により、プレイヤーの自由度が更に増した。
■システム導入により、平面世界だけではなく水中、地下、空にも征服すべき世界が広がる。
■シナリオでは複数の惑星に文明が栄え、彼らと対峙するにはより高度な科学技術・軍事・外交戦略を駆使しなければならない。
■最大7名参加のマルチプレイモードでは、知略の限りを尽くさなければ勝利は手に入らない。
SPATIALIZER
世紀末の破壊王よ、砲煙弾雨の戦場を闘い抜け!
MECHWARRIOR 3
メック ウォーリア 3 完全日本語版
DVD
Sofmap
ソフマップ各店にて
独占販売中
Windows 95/98
FASA
Microsoft
株式会社マイビック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629 (ユーザーサポート:祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
MICROPROSE
HASBRO Interactive

"PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
※表示価格は税別となります。 ※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。
©2000 KOEI Co., Ltd. ©2000 From Software, Inc. ©ARIKA CO.,LTD. 2000, ©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED ©2000 スクウェア／エスケープ All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. ©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000 ©2000 From Software, Inc. ©TECMO LTD. 2000 ©2000 Electronic Arts. EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Official FIFA Licensed Product. ©1977 FIFA™ MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED MARVEL:TM&©2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. STRIDER:©MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. This video game has been produced under the license from Marvel Characters, Inc.

MEDIAQUEST BEST SERIES

鋼鉄の騎士、今蘇る!

新たに「アメリカ軍」「イギリス軍」のミニキャンペーンシナリオを追加。
さらに、戦車・兵器等の追加及びパワーアップした!

＜パンツァーコマンダー プラス＞は、「ドイツ軍」「ソビエト軍」「アメリカ軍」「イギリス軍」の4カ国、24種類以上に及ぶ戦車を操縦可能。己の戦闘技術を見極めろ。

- **無限に拡がるゲームプレイ:**
各国、それぞれ20以上のシナリオで構成されるキャンペーンゲーム。さらに米軍・英軍・ドイツ軍・ソビエト軍それぞれに、10種のシングルゲーム。マルチプレイヤーゲームでは、12種のシナリオを楽しめます。
- **シナリオエディター搭載:**
シナリオエディターは、自分オリジナルのシナリオ作成が可能。プレイするたびに、異なるバトルが展開出来ます。
- **マルチプレイ対応:**
最高6人までのマルチプレイヤーゲーム。

パンツァーコマンダー プラス 完全日本語 価格改訂版

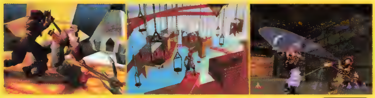
NOW ON SALE Windows®95/98 ¥5,800(税別)

©1998 Strategic Simulations, Inc., a Mindscape Company All rights reserved. PANZER COMMANDER and DIGITAL COMBAT SERIES are trademarks of Strategic Simulations, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. **For Sale in Japan Only.**
※Panzer Commander と DIGTAL COMBAT SERIES は Strategic Simulations,Inc. の登録商標です。
発売元：株式会社マイピック＜ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)＞ 販売元：ツクダシナジー株式会社

エキゾチックな12世紀のペルシャを舞台とした感動のストーリーと興奮のアクションアドベンチャー

今世紀最後の傑作「プリンス・オブ・ペルシャ3D」が今、始動する。
興奮のアクションアドベンチャーを最高の技術力で表現!

おびただしい数の罠と巧妙な魔術がプリンスを待ち受けている。
謎を解き明かし、古代ペルシャの秘密を暴く!
ほんのためらいや気の迷いが一瞬のうちに死へと誘う。
剣を研ぎ澄ませ、弓をかまえ、強い信念をもって戦うのだ。
勝利を手にした時、永遠にペルシャのプリンスとなり得るのだ。



Windows® 2000 動作確認済み

プリンス・オブ・ペルシャ3D
完全日本語 価格改訂版 ―簡易攻略ガイドブック付き―

4.28.FRI. ON SALE Windows®95/98 ¥5,800(税別)

©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and Jordan Mechner. All Rights Reserved.
※Prince of Persia 及び Red Orb Entertaiment は TLC Multimedi Inc の 登録商標です。
発売元：ザ ラーニング カンパニー株式会社＜カスタマーサポート.03-3842-4055(受付時間11:00~17:00／月~金曜日・祝日休)＞
販売元：株式会社マイピック／ツクダシナジー株式会社

株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
URL http://www.mediaquest.co.jp

■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。

デジキューブ 音楽CDラインアップ

single

SUNRISE日本／HORIZON
嵐
好評販売中／1,020円
ポニーキャニオン　PCCJ-00001

愛情/can't hold me back
小柳ゆき
好評販売中／1,260円
ワーナーミュージック・ジャパン　HDCA-10030

Wait & See ～リスク～
宇多田ヒカル
好評販売中／1,260円
東芝EMI　TOCT-22070

桜坂
福山雅治
4月26日販売開始／1,260円
ユニバーサルビクター　MVCH-1205

album

3rd－Loveパラダイス－
モーニング娘。
好評販売中／3,059円
Zetima　EPCE-5051

SPEED THE MEMORIAL BEST 1335days
「Dear Friends 1」
SPEED
好評販売中／2,700円
トイズファクトリー　TFCC-88161

SPEED THE MEMORIAL BEST 1335days
「Dear Friends 2」
SPEED
好評販売中／2,700円
トイズファクトリー　TFCC-88162

MARS
Gackt
4月26日販売開始／3,500円
日本クラウン　CRCP-20239

●single　ホタル／スピッツ　4月26日販売開始／1,200円　ONE WAY DRIVE／江角マキコ　4月26日販売開始／1,223円

MUSIC EXPRESS

SKY PerfecTV! チャンネル 215

最新音楽CD、ビデオ、DVDの情報を、デジキューブチャンネル「MUSIC EXPRESS」コーナーでON AIR!

※表示価格はすべて(税込)となります。※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もございますのでご了承ください。

DigiCube

A SILENT KILLING,
Team ALLIGATOR.
KA52
:TEAM ALLIGATOR™
KA52 チーム・アリゲーター 英語版
完全日本語マニュアル付
5.1. ON SALE
Windows®95/98 ¥7,800(税別)
空中管制機能を主目的に新開発された
ロシア製多用途ヘリKA-52Alligatorの秘める驚異的な攻撃能力を体験せよ!
プレイヤーはロシア陸軍航空部隊の指揮官として、
政情不安に揺れるバルカン諸国や旧ソ連邦諸国を舞台に、
最高15機までのヘリコプターで編成される編隊を率いて100のミッションを戦い抜け。
驚異的なグラフィック、奥行き感ある背景設定、スケール感溢れるミッション、ディテールに凝った
各種エフェクトはもちろん、敵のミサイルや対空砲を回避する時には頭に血が逆流するほどのスリルを味わえる!
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート:祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
SIMIS
Simis Limited. All Rights Reserved. Developed by Simis Limited. Published by GT Interactive Software Corp.and distributed by MI-PIC under sublicense from GT. KA-52: Team Alligator is a trademark of GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Simis and the Simis logo are trademarks of Simis Limited. All other trademarks are the property of their respective companies.

SQUARESOFT
DigiCube
デジキューブ おもしろブック シリーズ
人気キャラはゲームだけじゃもったいな～い!
パズルブックやペーパークラフトなどなどで、いっぱい、いっぱい遊んじゃえ!
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
マグネットパズルブック
好評発売中
本体価格/1,900円(税別)
世界初マグネット式パズルブックに、ずっと使えてうれしい万年カレンダーがいっしょになったよ!聖剣ワールドを好きな場所でメイキングできる遊び心いっぱいの一冊。
FINAL FANTASY VIII
ペーパークラフト
BOOK
ファイナルファンタジーVIII
ペーパークラフトブック
好評発売中
本体価格/2,500円(税別)
「ファイナルファンタジーVIII」に登場する人気のガーディアン・フォース5体のペーパークラフト紙型集。プリンターでプリントアウトすれば何度でも楽しめるハイブリッド版のCD-ROMが付いてくるゾ。
Magnet Puzzle Book
はって遊ぼう!
シールブックシリーズ
好評発売中
本体価格/1,200円(税別)
ハガキを送ろう!
ポストカードブック
シリーズ
好評発売中
本体価格/1,000円(税別)
フロントミッション サード
ポストカードブック
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
ポストカードブック
サガ フロンティア2
ポストカードブック
ファイナル
ファンタジーVIII
ポストカードブック
チョコボレーシング
～幻界へのロード～
ポストカードブック
チョコボの不思議な
ダンジョン2
ポストカードブック
パラサイト イヴ
ポストカードブック
スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
03-3444-5765 (月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく
http://www.digicube.co.jp

PANZER GENERAL 3D ASSAULT™
パンツァージェネラル 3D
完全日本語版
戦略SLG新時代へ突入！
3Dバトルフィールドで未体験の戦闘が勃発する。
☆部隊を率いる将校の経験値や能力によって部隊特性が変わる新システム。
☆最新の戦闘システムにより、各ターンで将校による複数の命令を指示可能。
☆ヨーロッパ西部戦線から北アフリカ戦線に至るまで、第二次大戦の激戦を再現した8つのキャンペーンシナリオを用意。
☆20以上のシングルゲーム及びマルチプレイヤーシナリオが登場。
☆それぞれの将校が持つ20種類の特別将校技能。
☆マルチプレイヤーゲームでは、最高4人をサポート。
☆新しい3Dグラフィックスを採用。
Windows®95/98 4.28.FRI. ON SALE ¥8,800(税別)
株式会社マイピック
文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート：祝・祭日を除く月～金曜日
mediaquest.co.jp
BINK VIDEO
MILES
REQUIRES 3D ACCELERATION

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY™ ULTIMANIA®

©2000 スクウェア／キャラクターデザイン：吉田明彦

ベイグラントストーリー ULTIMANIA（アルティマニア）

好評発売中　本体価格／1,700円（税別）

攻めつくせ！ 最終章までをパーフェクトに攻略。攻略ポイントを分かりやすく解説したティップス（コツ）で入門者も安心。
さらに、各章には内容とリンクしたオリジナルイメージ小説を掲載。
戦いつくせ！ バトルシステム、モンスター完全ライブラリー、武器合成の仕組みやアイテムリストを掲載。完全マップもついて戦いに必要な情報全てを網羅。
遊びつくせ！「パズルモードの極め方」「タイムアタックバトルの限界に挑戦」など、アルティマニア式遊び方を提案。
知りつくせ！ 松野泰己の単独インタビューや、今明かされる制作スタッフのウラ話などディープな話題満載。

皆様のおかげ、アルティマニアシリーズ大好評発売中！

クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中　本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　キャラクターデザイン：©1999 スクウェア／©1999 [illegible]

聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中　本体価格/1,700円（税別）
©1999 スクウェア

SaGa FRONTIER II ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中　本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美

FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著　デジキューブ・編
好評発売中　本体価格/1,500円（税別）
©1999 スクウェア　イラストレーション／野村哲也

スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765　http://www.digicube.co.jp/
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

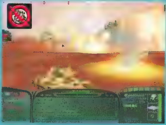
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

HALF-LIFE : OPPOSING FORCE

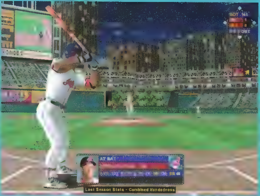
RALLY MASTERS:MICHELIN RACE OF CHAMPIONS



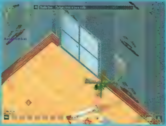
10SIX

Age of Empires II:The Age of Kings

STAR TREK:KLINGON ACADEMY



Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001

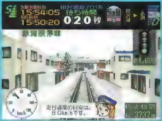


ARMY MEN:AIR TACTICS

ただで遊べるネットワークゲーム

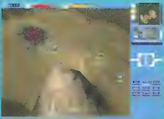
電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「LET'S DOGFIGHT!」を収録しました。軽快な動作でドッグファイトを楽しめるフライトシューティングです。詳しくはp.074、075の記事をご参照ください。

LET'S DOGFIGHT !



電車でGO!2 高速編 3000番台

INVICTUS:IN THE SHADOW OF OLYMPUS



METAL FATIGUE

CODENAME EAGLE

NASCAR 2000

EVOLVA

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

UNREALエンジンを搭載したRPG「DEUS EX」、日本の戦国時代を題材にした戦略シミュレーション「SHOGUN:THE TOTAL WAR」という、2000年夏に発売される話題の2作品の概要が徐々に明らかになってきた。今月は、これらのタイトルのほかに「Loose Cannon」など、計8本の最新パソコンゲーム情報をお届けする。

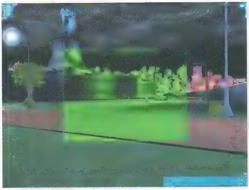
DEUS EX

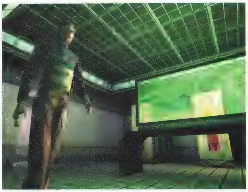
「ULTIMA UNDERWORLD:THE STYGIAN ABYSS」で、ポリゴンにテクスチャーを張り付けて3D世界を表現するというゲーム史上初の試みを行った、名ゲームデザイナーWarren Spector氏。彼の最新作「DEUS EX」は、1人称視点のパソコンゲームに一石を投ずる作品になりそうだ。時代は2052年、未来世界の風景はそれほど現在と変わりなく、舞台の一つであるニューヨークの摩天楼も現存のものとあまり大差がない。しかし、一皮むけばこの世界の内情は混沌としており、横領やテロリズムによって政府は腐敗し始め、犯罪、麻薬、伝染病、公害が蔓延している。

プレイヤーは、反テロ組織UNATCO(United Nation Anti-Terrorists Coalition)の情報部員“J.C.Denton”となり、記憶喪失から立ち直ったという状況からゲームを開始する。J.C.Dentonをはじめとする裏世界の人間はナノテクノロジーという技術を駆使して改造されており、超人的な肉体や能力を持つことができるようになっている。J.C.Dentonは、最初は組織の命令に従って行動し、テロ活動を阻止することに努めるが、ストーリーが進行していくうちに、裏で大きな陰謀が進行しているのを察知するようになる。これがDEUS EXの序盤の展開である。

この作品の最大の魅力は、RPGでよくある直線的なゲーム進行を廃止し、プレイヤーの自由度をじゅうぶん考慮して制作されている点にある。代表的なのが、経験によって4段階にアップグレードできる13種類のスキルだ。これらには、スナイパーなどの戦闘系が4種類あるほか、電子技術、コンピューター、爆破、開錠なども含まれている。スキルはいつでも使用することができ、繰り返し鍛えていけば上達するというシステムである。例えば、ロックされたドアの向こう側に行きたいという状況では、かぎをこじ開ける、ドアを爆破する、敵を欺いて開けさせる、コンピューターシステムにハッキングして解除するなど、常識で考えられる複数の方法が選択できるようになっている。このようにスキルを自由に使い分けることで、それに見合った経験値が自動的に振り分けられていくため、ゲーム開始時にキャラクター設定はないのだ。ただし、スキルが未熟なうちは、スパイパーモードで敵を狙っても手元が震えて照準が合わなかったり、爆発物を仕掛ける際にも、大きな爆発音で敵に悟られることもある。

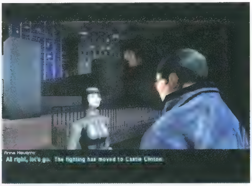
改良されたUNREALエンジンを使って制作されているため、グラフィックの出来は素晴らしい。特に、香港の街並み、パリの地下鉄の風景、ホワイトハウスの外観などが、驚くほど細かく描かれている様子は圧巻である。NPC(ノンプレイヤーキャラクター)の中には、プレイヤーが実際に操作できるようになるものが含まれるようで、思考ルーチンも作り込まれている。DEUS EXは、1人称視点RPGの新しい形を提示する作品だと言えるだろう。





画面右にある地図の場所から判断すると、このレベルはアメリカのエリア51を舞台にしているようだ。ゲームの中のコンピューターへアクセスしたり、本や新聞を読むことで、世界情勢や荒廃していった歴史的経緯など、さまざまな情報が入手できる仕組みになっている

DEUS EX	
ジャンル	RPG
開発元	ION Storm社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	2000年6月
日本	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり



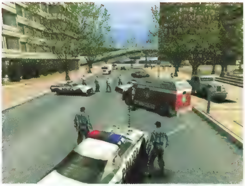
ゲームエンジンを使った映画のような会話シーンも見物だ

ここが注目ポイント!

この作品には、オーグメンテーションという補助的なスキルシステムが存在する。これはナノテクノロジーによってプレイヤーキャラクターを人体改造するというものである。ある一定の経験値がたまると、街角やUNATCOの本部にあるロボットがプレイヤーキャラクターを改造してくれるのだ。そのスキルには、熱感知や自己修理など、いかにも近未来的な技能がそろっている。

最速紹介!!

Loose Cannon

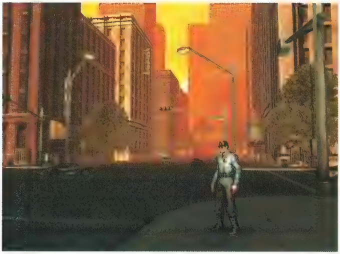


「Loose Cannon」は、Origin Systems社時代に「CRUSADER：NO REMORSE」を制作したTony Zurovec氏によって開発が進められているアクションアドベンチャーである。2016年のアメリカでは、国家予算が不足し、その影響が警察権力にも及んだため、警官の人員が大幅に削減されている。その結果、犯罪組織や麻薬カルテルがアメリカ全土に広がり、苦肉の策としてバウンティーハンター（賞金稼ぎ）の制度を採用することになったのだ。プレイヤーは、町から町へと渡り歩くバウンティーハンター“Ashe”になり、犯罪の撲滅に努めることになる。

ストーリーはシンプルで、ひねりがないようにも思えるが、ゲーム内容は非常に奥が深いものになっている。プレイヤーは町中を自慢の車で走り回り、無線によって事件発生の知らせを受けて現場に赴く。メインとなるミッションが約20種類あるほか、それとは別にサブクエストも多く用意されており、銀行強盗や首謀者暗殺など、さまざまな事件が発生する。これらの事件を解決して報酬を得て、15種類ある車の中から好みや目的に合った車に買い替えたり、車両に装着するための武器やパーツを購入するのだ。

Loose Cannonのゲームシステムでは、キャラクターが車から降りて戦えるという点が特徴となっている。例えば、麻薬の売人が郊外にある無人の飛行場から逃亡するという通報を聞きつけた場合、急いで滑走路まで車で乗り付け、逃亡用のジェット機が離陸するのを最初に妨害しなければならない。さらに、ミッションを遂行するには、機内や管制塔周辺に潜伏する敵を一掃するため、車から降りて敵を銃で撃ちまくるといったアクションが必要となってくるのだ。使用できる武器は、装甲車用とプレイヤーキャラクター用が別々に用意されており、スナイパー銃や防弾ベストなど、さまざまなものが選択できるという。なお、警察の管轄は町周辺に限定されているので、郊外はほとんど無法地帯となっている。従って、一度郊外へ足を踏み入れると、アクションの連続となることは覚悟しなければならない。

ゲームの舞台となるのは、サンフランシスコやニューヨークなど、アメリカに実在する9都市である。ゲーム世界は驚くほど広大で、数時間車に乗って町から町へ移動することが可能となっているようだ。各都市の風景は細かいところまで表現されており、歩道を歩く人々や信号に従って走行する一般車の様子を見ることができる。なお、無関係な一般人を襲うこともできるが、反対に自分が警察に捕まるので注意が必要だ。



メインとなるミッションのほかに、各都市に五つ程度のサブクエストが用意されている。天候や時間の流れがうまく表現されており、ビルの合間から見える夕焼けも微妙に変化していく

郊外は無法地帯になっており、犯罪組織が無人化した大型施設を占拠していることがある

Loose Cannon	
ジャンル	アクションアドベンチャー
開発元	Digital Anvil社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2000年冬
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネットで8人まで

ここが注目ポイント!

事件を解決することで、警察本部から報酬をもらうというシステムがユニークである。ちなみに、仕事をすべて請け負わなければならないという決まりはない。報酬金額や必要となる資金などを考慮して、プレイヤーの判断で仕事を選択できる。柔軟で自由度の高いゲーム性が備わっているのだ。

SHOGUN:THE TOTAL WAR

16世紀の日本の戦国時代を題材にした「SHOGUN:THE TOTAL WAR」(以下、SHOGUN)は、エレクトロニック・アーツ・オーストラリアスタジオの開発指揮により、イギリスで制作されている。ゲームシステムは日本の歴史シミュレーションに似ているが、リアルタイムで行われる3Dの戦闘シーンは、既存の日本製タイトルには見られない壮大さがある。美しくレンダリングされた戦場で、最大3000体という兵士ユニットが駆け回るのだ。

プレイヤーは、一国の大名としてゲームを開始することになる。戦国時代をモデルにしているだけあって、登場する地名は実在した名称を使用している。ゲームモードは数種類用意される予定で、プレイヤーの好みで難易度を設定できるという。その中の"ストラテジック・キャンペーン"(天下統一モード)は、内政や外交を行いながら領土を拡大していき、日本統一を目指すモードである。日本の歴史シミュレーションに最も近いタイプだと言えるだろう。"カスタムバトル"(カスタム合戦モード)では、島津、毛利、織田、北条などの八つの中から、自分が担当する大名を選択して戦うことができる。そのほか、織田、豊臣、徳川の三家から選択してプレイする"ヒストリカルバトル"(歴史合戦モード)というものもある。

日本の国土を再現した勢力地図が用意されているが、これを見ると、敵の大名の名前や軍隊のだいたいの規模が分かるようになっている。さらに、忍者ユニットを敵の領土へ送り込むと、地図では分からなかった情報が得られるだけでなく、大名を殺害したり、敵の民忠を下げることもできる。これらのコマンドはすべてターンベースで行われ、敵の領土へ侵入する際には、ボードゲームのようにこまを動かすことになる。

このゲームが最も輝く迫力ある戦闘シーンは、かなり期待できるだろう。兵隊を組織し、目的に応じたフォーメーションを組んで敵と対峙した瞬間は、あたかも戦国大名や歴史映画の監督になったかのような心境になるはずだ。

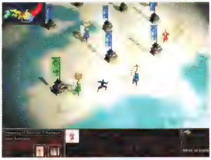
SHOGUN:THE TOTAL WAR

ジャンル	戦略シミュレーション
開発元	Creative Assembly社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2000年6月
日本	
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	2000年7月
ネットワークサポート	LAN、インターネットで最大8人まで

視点は自由に変えることができるため、兵士の視点に近いところまで下げることも可能である

ここが注目ポイント!

個々のユニットには経験値が設定されているため、戦闘に勝つことで、精鋭部隊を作り出すことができる。逆に、無理な侵略などを繰り返せば、兵士のモラルが下がり、ユニットが逃げ出すこともある。大名ユニットが戦場に出ることも可能だが、家督を用意しておかなければゲームが終了することもある。



臨機応変に兵隊を組織し、地形をうまく使った戦術を立てることが重要である。戦闘シーンのスケールの大きさは特筆もので、黒澤映画を思わせる

開発責任者Steve Dauterman氏来日インタビュー

先日、SHOGUNの開発責任者Steve Dauterman氏が来日した際、エレクトロニック・アーツ・スクウェアの会議室にてインタビューを行うことができた。SHOGUNにおける最強のユニットなど、興味深い話を聞けたので、お伝えしよう。　文/安井　勉

日本の戦国時代を題材にするというアイデアが生まれたきっかけなど、開発の経緯についてお聞かせください。

Steve Dauterman(以下、**Steve**) 私自身は、LucasArts Entertainment社を経て、1999年9月からエレクトロニック・アーツ・オーストラリアスタジオでのSHOGUNの開発に加わりました。SHOGUNは、およそ2年前から開発が進められており、日本では2000年7月に発売される予定です。もともとは、数千のキャラクターをリアルタイムで動かす"War Simulation Game"を作ることが目標で、そのアイデアを生かすために、日本の戦国時代を扱うのが最適だと気付いたのです。

SHOGUNで再現されている歴史や日本文化などは、どのようにしてゲームデザインに取り込んだのでしょう?

Steve われわれの世代は『乱』や『七人の侍』といった黒澤映画に触れる機会もありましたし、史実の監修はイギリスのLeeds大学の日本史研究家であるStephen Turnbull氏にお願いしています。

"ヒストリカルバトル"で山崎や姉川などの合戦シナリオが用意されているのも、そういうことでしたら分かります。

Steve ほかにも、税収による大名の財産はKoku(石)という単位で表されますし、英語版での英語のボイスメッセージは、日本人の声優によるものを使用するなど、雰囲気にも気を付けていますよ。

シングルプレイのストラテジックキャンペーンでは、経験値のようなシステムもあるようですね。

Steve ええ、ユニットが戦闘などの経験をすると、Honorという経験値が蓄積され、より熟練したユニットへと成長します。また、城を増改築することによって、新しいタイプのユニットが得られるようになったりと、戦略的要素はじゅうぶんに盛り込みました。

そのユニットですが、"ゲイシャ"というのはすごいですね。

Steve ゲイシャは最強の暗殺ユニットです。三味線一つで城に忍び込み、大名や大将などを抹殺します。

(暗殺シーンのムービーを見せられて呆然)……、これ面白いですよ。マルチプレイはどのようになっていますか?

Steve 最大8人で対戦できるようになります。他のプレイヤーと同盟を結び、チーム戦を行うことも可能です。

"なぜ、日本の戦国ゲームが海外で開発されているのか?"という疑問があったのだが、インタビューが進むにつれて、"日本人には作れない戦国シミュレーション"であることが感じられた。中世日本的な要素(史実とずれるものも多少あるが)をエンターテインメントとして昇華させた傑作になりそうだ。

SHOGUNのプロジェクト全般を取りまとめるSteve Dauterman氏。10年間勤めていたLucasArts Entertainment社から、1999年にエレクトロニック・アーツ・オーストラリアスタジオに移籍。LucasArts Entertainment社で多くの作品を手掛け、最近の作品では「STAR WARS:エピソード1ーファントム・メナスー」がある

写真:神田喜和

B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

「B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH」(以下、B17Ⅱ)は、1992年にMicroprose社から発売された作品の続編で、第2次世界大戦で活躍した爆撃機を題材にしている。B17Ⅱのだいご味は、操縦士や爆撃手など、機内の10ヵ所のポジション(役割)を、ゲーム中に切り替えてプレイできるという点にある。また、マルチプレイモードにおいてもこのシステムが導入されており、フライトシミュレーターとしては非常にユニークな対戦が楽しめるのだ。

この作品のシングルミッションは、すべて基地からゲームがスタートするようになっているため、飛行中の状態から開始することはない。基地は四つの画面で構成されており、ミッション開始時に必ず行われるブリーフィングのほか、編隊に所属する隊員の経歴などもチェックできるようになっている。プレイヤーは、編隊のリーダーとなって隊員たちを選択し、彼らの能力に合わせて配置するポジションを決定しなければならない。ポジションの内訳は、操縦士、副操縦士、航法士、通信兵、爆撃手、5人の銃手となっている。シングルプレイでは、B-17を護衛する戦闘機に乗り移ることもできるので、敵からの奇襲にそなえることができる。また、AIが優れているため、プレイヤーの持ち場以外のポジションを務めるAI隊員は的確な行動を取ってくれる。つまり、戦闘機の操縦をAIに任せ、敵陣を爆撃することに集中してプレイすることもできるのだ。

隊員はポリゴンで制作されており、機体内部の各ポジションはレンダリングした美しいグラフィックで描かれている。また、キャラクターのアニメーションがバラエティーに富んでおり、隊員が狙撃されれば傷を負い、重傷を負った場合は救急医薬品で治療するといった動きも再現されているという。

B-17 FLYING FORTRESS :THE MIGHTY EIGHTH

ジャンル	コンバットフライトシミュレーター
開発元	Wayward Design社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	ハズブロ・インタラクティブ
発売時期	2000年6月
日本	
発売元	マイピック
発売時期	2000年6月
ネットワークサポート	あり

B-17を護衛する戦闘機として、P-51 MustangやP-47 Thunderboltといったアメリカの名機が登場する。20cm単位でレンダリングされた美しい地形も魅力だ

ここが注目ポイント!

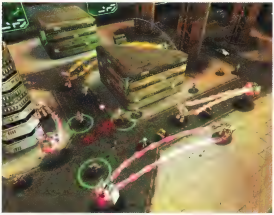
基地には、ヨーロッパの全景が分かる地図が展示されている。この地図は3Dで描かれており、回転やズームの機能を利用すれば、地形の細かい所まで確認できる。ミッションを攻略する際に、大いに役立つだろう。

DARK REIGN 2

1997年に発売された「DARK REIGN」の続編だが、細かいところを見ていくと、同じシリーズとは思えないような作品に仕上がっている。「DARK REIGN 2」では、前作の序章とも言えるハルマゲドン以前の世界が描かれており、地下で繁栄している文明王国と、それに対して反乱を起こしたために地上へ移った軍隊"Tribe"という二つの勢力の物語が展開していく。ミッションを進めることでストーリーが徐々に明らかになるシステムになっており、前作とは違う作風になっている。

最も大きな変更点は、完全3Dとなったグラフィックエンジンである。これは、開発元のPandemic Studios社が「BATTLEZONEⅡ:COMBAT COMMANDER」などで使用した独自のDarkSideエンジンを改良したもので、独特の世界観と、照明効果の美しい戦闘シーンをうまく表現している。さらに、ゲームプレイに関しても斬新(ざんしん)さがうかがえる。例えば、真上からの視点でプレイしているときは、敵が気付かないように、マッシュルーム型の樹木の下にユニットを隠しておくことができる。また、昼夜の概念もゲームに生かされており、真昼の戦闘が得意なユニットや、やみや物陰で本領を発揮するユニットがあるという。

リアルタイム戦略シミュレーションでは、歩兵は初期に大量生産してラッシュに使用されるなど、捨てごまのように使われるのが普通である。しかし、DARK REIGN 2では、歩兵にもさまざまな種類が用意されており、既存のタイトルよりも戦闘で活用できるシステムになっている。ただし、歩兵だけでは戦況において優位に立てないので、建物や砲台を破壊するために、重火器をそなえた大型ユニットが必要となるよう



登場するユニットには多くの種類がある。ロケットランチャーを担いだ重装兵や、俊敏な動きをする機動兵、アーマースーツを着用するとロボット兵器に対抗できる兵士など、その特徴はさまざまである

ここが注目ポイント!

DARK REIGN 2では、インテルが開発したMRM(Multi-Resolution Mesh)という技術が導入されている。これは、ポリゴンの数を自在に調節することで、ユニットの増加によってフレームレートが落ちるのを防止する機能である。マシンのスペックが低くてもスムーズに動作するが、ハイスペックのマシンであれば、高画質で細部まで作り込まれたユニットを動かせるだろう。

DARK REIGN 2

ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	Pandemic Studios社
ヨーロッパ/アメリカ	
発売元	アクティビジョン
発売時期	2000年6月
日本	
発売元	P&A
発売時期	2000年春
ネットワークサポート	あり

Japan Premiere

BUFFY:THE VAMPIRE SLAYER

近年、アメリカの中高生の間で人気が高い『BUFFY:THE VAMPIRE SLAYER』という学園テレビドラマがある。若手女優、サラ・ミッシェル・ゲラー(写真参照)が多くの人に知られるきっかけになった番組で、学園中が吸血鬼であふれているという奇抜な設定が若者に受けている。

物語のあらすじは、サニーデールハイスクールに通うバッフィ・サマーズが、血筋として自分に受け継がれた"バンパイアスレイヤー"(吸血鬼殺し)の才能に目覚め、やみを支配することをもくろむ吸血鬼集団から世界を守るために戦う、というものである。最新シリーズでは、彼女は大学生という設定になっているものの、"クラスメートや近所の家族が実はバンパイアだった"というような奇想天外なストーリー展開は相変わらずだ。詳しくは、オフィシャルサイト(http://www.buffy.com)を参照してみるといいだろう。

Fox Interactive社から発売される「BUFFY:THE VAMPIRE SLAYER」は、この人気ドラマをゲーム化したもので、「バイオハザード」のアクション要素をさらに強調したような内容である。主な舞台となるのは、校舎、バッフィの実家、公共図書館、墓地など、サニーデール市周辺の地域だ。バッフィは、吸血鬼を探知する力や、驚異的なけがの回復力など、スレイヤーとしての特殊能力をそなえている。これらの能力を生かしつつ、得意の格闘技を繰り出すことで敵を撃退していくのである。この作品では、マルチストーリー制というシステムが採用されているため、サブストーリーがいくつもあり、クライマックスが近づくにつれてそれらが見事に絡み合っていく。また、なぞ解きの要素が多く、テレビドラマに登場するサンダー、ウィロー、オズ、コーデリア、エンジェルといった友人の協力を得て進んで行く局面もあるようだ。

クラスメートがいきなり吸血鬼になるというグラフィックの変化を、リアルタイムのモーフィング(変身していく動画技術)で実現している

BUFFY:THE VAMPIRE SLAYER	
ジャンル	アクションアドベンチャー
開発元	The Collective社
アメリカ	
発売元	Fox Interactive社
発売時期	2000年秋
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	未定

ここが注目ポイント!

テレビドラマの派手なアクションシーンを踏襲しているようで、ゲームでも多くのオブジェクトを破壊することができる。画面写真を見れば分かるが、グラフィック技術が優れた作品で、霧や光を美しく見せるVolumetric Lighting効果が発揮されている。

© Buffy the Vampire Slayer is a trademark of the WB Television network and 20th Century Fox Television. All right reserved.

Japan Premiere

TOROPICO

外貨の獲得は、発展途上国にとっては最大の課題である。ただし、観光に頼り過ぎると、民衆の心が離れていってしまうこともある

「レイルロード・タイクーンII」(以下、RTII)を制作したPopTop Software社の最新作は、リアルタイム戦略シミュレーション「TOROPICO」だ。カリブの島の独裁者となって、暴動が頻繁に起こる不安定な国を治め、輸出によって経済基盤を築き上げるというゲームである。政敵や教会とのあつれきを乗り越え、富国強兵を推進して国家の繁栄を目指すのだ。

TOROPICOでは、RTIIのS3Dエンジンが使用されている。このエンジンは、グラフィックのディテールに重点を置いており、各種建物や、サトウキビ畑で作業する人々、町の労働者や観光客などが詳細に描かれている。解像度は最大で1600×1200ドットまで上げることができ、きめ細かいグラフィックで「シムシティ」のような町作りが楽しめる。また、クオータービューのゲーム画面は、数段階までズームさせたり、回転させることができるのが特徴となっている。

RTIIは、操作を完全にマスターするのは難しいが、覚えてしまうとゲームの面白さにはまるといった作風だったが、TOROPICOでもその点は継承されているようだ。プレイヤーは限られた地域で生産を行い、民衆の合意が得られる建物を建設していかなければならない。作成できるものとしては、バナナやサトウキビといったプランテーション、銅や金の鉱山、ホテルや酒場といった観光者向けの施設などがあり、合計100種類以上も用意されている。国家を繁栄させるためには、島の状況を見ながら施設をバランス良く建設していく必要があるのだ。民衆の不満が高まると町で暴動が発生し、プレイヤーの宮殿まで押しかけてくることもあるという。

ここが注目ポイント!

島の住人たちは、それぞれ住居や金を得るための仕事を持ち、現実の人間らしい生活の一面を見せる。また、彼らは治安や経済状態に対して不満の声を上げることもある。その島をうまく統治し、経済力を増強していけば、銀行の秘密口座に臨時収入が振り込まれるという。

TOROPICO	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	PopTop Software社
アメリカ	
発売元	Gathering of Developers社
発売時期	2000年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

Japan Premiere
このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

SUMMONER

“サモナー”の一族は、モンスターを召喚できる能力を持っていたため、救世主としてあがめられ、破壊者としても恐れられていた。その末裔(まつえい)であるジョセフは、幼少のころに村を襲撃した侵略者を撃退するため、魔力を発揮してデーモンを召喚した。ところが、そのデーモンがジョセフの意に反して、村を壊滅させるという惨事が起きてしまう。家族や村の知り合いを失ったジョセフは失望し、後に放浪の旅を続け、やがてヤゴという師匠の下で修行を行う。そしてヤゴは、侵略してくるオレニア軍から国を救うことができるという五つのリングの在りかを探すように、ジョセフに勧めるのだった……。

FREESPACEシリーズを開発したVolition社の最新作は、自分の運命と戦っていくというアドベンチャーが楽しめる、完全3DのRPGである。「バルダーズ・ゲート」のように、しっかりとしたストーリーに支えられたクラシックなRPGでありながら、「DIABLO」にも通じるような豊富なアイテムやそう快なアクション性も備わっている。この作品では、素性の異なる仲間たち(サブキャラクター)が最大4人加わることになるが、彼らはそれぞれの目的で行動しており、パーティーに加わっていないときでも、何らかの形で物語に絡んでくる。また、戦闘システムは、戦略的な要素を含んでいるようで、高所からの攻撃にはボーナスポイントが追加されるという。

物語の本筋と関係が深い五つのリングには、それぞれ異なった魔力が秘められており、そのリングを手に入れると、さまざまなタイプの召喚魔法が使えるようになる。召喚したデーモンやゴーレムを使って敵軍と戦えるというのは、この作品ならではの面白さである。ただし、六つの宗派に分かれた魔法の中には、ライト、ダークネス、火、水、氷、ヒーリング(治癒)、ディヴィネーション(占術)といったものもあり、すべてが召喚魔法というわけではない。

テクスチャーのきめの細かさは見事である。サポートするグラフィックAPIは、Glide、Direct3D、OpenGLの3種類。2000年秋には、PlayStation2版が先行発売される予定だ

ここが注目ポイント!

3人称視点でプレイするようになっており、スムーズなカメラワークを実現していることが特徴として挙げられる。また、プレイヤーキャラクターの移動は、目的地をクリックする方式と、マウスの左ボタンを押し続ける方式の二つがあるので、自分に合った操作方法が選択できる。この作品は、マルチプレイも重視しており、仲間と協力してクエストを達成していくモードの専用マップがいくつか用意されるという。

SUMMONER	
ジャンル	RPG
開発元	Volition社
アメリカ	
発売元	THQ社
発売時期	2000年冬
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LANやインターネットで最大4人まで

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

3/7 Blizzard Entertainment社からの脱出

「DIABLO」や「STARCRAFT」でおなじみのBlizzard Entertainment社の中枢といわれる3人が抜け、彼らが新しくTriforge社という会社を設立したことが発表された。この3人とは、リサーチ開発部門の副社長を務め、battle.netをプロデュースしたPat Wyatt氏、「WARCRAFT III」のリードプログラマーだったMike O'Brien氏、そして未発表の最新作を手掛けていたJeff Strain氏である。Blizzard Entertainment社は、この離脱によって、各タイトルの開発が遅れることはないというコメントを発表している。

3/16 “STAR WARS ONLINE”のプロジェクトが発動!

LucasArts Entertainment社の発表によると、世界的に人気の高い「スター・ウォーズ」の世界観をベースにした大型オンライン専用ゲームの計画が進められている。このプロジェクトにおいて制作を担当するのは、「EVERQUEST」を開発したVerant Interactive社である。また、この作品は、Sony Online Entertainment社のStation@Sony.comで運営されることが決定している。なお、時代設定はエピソード4~6あたりになるということだ。EVERQUESTでは、現在も毎月2億円に上る収益があるということなので、このタイトルがもたらす金額は計り知れないものになりそうだ。

3/18 「HALF-LIFE」の最新拡張パックが存在する!?

アメリカのゲームニュースサイト、The Adrenaline Vaultによると、「HALF-LIFE」の二つ目の拡張パックの開発が始まっているということだ。1999年8月に発売される予定が、さまざまな理由によって開発がストップしていたという。ニュースソースや詳細については明らかにされていないものの、タイトル名が「HALF-LIFE: HOSTILE TAKEOVER」とはっきり記されている。

3/24 Aureal社の役員全員が辞任

1990年代の3Dオーディオ技術のリーダーといえるAureal社だが、社長兼会長のKip Kokinakis氏をはじめとする役員と上級管理職の全員が辞任することが発表された。同社では、新しい人員の確保に努めると共に、特定の部門または会社そのものの売却も検討しているという。この前日の年度会計報告では、売り上げの伸び悩みやクリエイティブ テクノロジーとの訴訟問題を原因とする2700万ドル近くに及ぶ赤字を計上したばかりだった。

3/31 ロード・ブリティッシュ、未来へ向けて船出

17年前にOrigin Systems社を創設し、RPGの進化に大きな影響を与え続けたULTIMAシリーズの生みの親“Richard Garriott氏”が、同社を退社したことが明らかになった。理由は定かでないが、彼の身の振り方についてもまったく未定であるという。なお、このことによって、「ULTIMA ONLINE」の新規プロジェクトと「ULTIMA ONLINE 2」の開発における遅延はないと同社はコメントしている。日本で最も知名度の高いゲームプログラマーだけに、今回の辞職は残念だ。

RPGといえば、ULTIMAとロード・ブリティッシュ。Richard Garriott氏の半生そのものが、RPGの歴史であると言ってもいい。今後の彼の活躍に期待しよう

2001年以降のゲームマーケットを マイクロソフトのゲーム

Dreamcast用OSを開発することで、家庭用ゲーム市場への参入を行ったマイクロソフトが、今度は自ら開発したハードウェアを投入してくる。パソコンゲームの市場を牽引（けんいん）してきた同社が考える、理想の家庭用ゲーム機とはどのようなものなのか。アメリカで開催された発表会で得られた情報を基に、同社の戦略を探る。

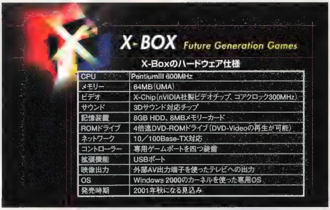
パソコンの技術をベースにした究極の家電製品

マイクロソフトが考える家庭用ゲーム機とは

2000年3月10日、カリフォルニア州のサンノゼ市で開催されたGDC2000において、ネットワーク機能を標準装備した家庭用ゲーム機“X-Box”の構想が発表された。これは、マイクロソフトが家庭電化製品の分野への進出を目指して、製品の開発を進めているプロジェクトのことで、過去半年ほどの間にさまざまなうわさが流れていた。発表会では、マイクロソフト会長ビル・ゲイツ氏自らが壇上で講演し、ゲーム開発者たちに向けてWindowsプラットホームのメリットをアピールした。短縮されたマシンの起動時間やソフトのインストールを必要としない点では、平凡な家庭用ゲーム機にも思えるが、デモンストレーションを交えて披露されたグラフィック性能の高さには、会場のだれもが驚かされた。

X-Boxは、CPUとして600MHz以上のPentiumIIIを採用。ベースクロック200MHz、64ビットのシステムバスを備え、もちろんインターネットストリーミングSIMD拡張命令をサポート。ビデオチップは、nVIDIA社とマイクロソフトが共同開発中の“X-Chip”が採用される。X-Chipは、コアクロックが300MHzで、PlayStation2が搭載しているGraphics Synthesizer（コアクロック147MHz）の2倍に相当し、現在出荷中のGeForce 256（コアクロック120MHz）をも上回る周波数で動作する。ハードウェアの説明でゲイツ氏は、「グラフィックプロセッサーは、現在最高レベルのチップの3倍の性能になります」と述べている。ただし、X-Boxで出力されるゲーム画面は、家庭用テレビに表示することを前提としているため、解像度、色数において、マシンの潜在能力をフルに引き出しているとは言えない。Dreamcastのように、CRTモニターへの出力がオプションでサポートされるのかどうかが注目される。

メインメモリーのサイズは、家庭用ゲーム機としては過去最大容量の64MBとなる。ただし、ビデオメモリーと共有する、Unified Memory Architecture（以下、UMA）が採用されている。UMAは、これまでビデオカード上に装備していたビデオメモリーを、メインメモリーで代用可能にする技術のことで、Intel810やIntel810eといった、ビデオ機能を内蔵したチップセットですでに導入されているメモリー共有機能だ。これによってハードウェアのコストを抑えると共に、6.4GB／秒というメモリーバンド幅（データ転送速度）を実現させる。このメモリーバンド幅は、PlayStation2の仕様の2倍に相当する。



X-Boxのハードウェア仕様

CPU	PentiumIII 600MHz
メモリー	64MB（UMA）
ビデオ	X-Chip（nVIDIA社製ビデオチップ、コアクロック300MHz）
サウンド	3Dサウンド対応チップ
記憶装置	8GB HDD、8MBメモリーカード
ROMドライブ	4倍速DVD-ROMドライブ（DVD-Videoの再生が可能）
ネットワーク	10／100Base-TX対応
コントローラー	専用ゲームポートを四つ装備
拡張機能	USBポート
映像出力	外部AV出力端子を使ったテレビへの出力
OS	Windows 2000のカーネルを使った専用OS
発売時期	2001年秋になる見込み

DirectXの改良でWindows 2000がゲーム専用OSとなる

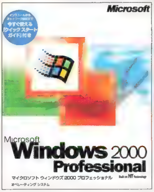
X-BoxのOSは、Windows 2000のカーネル（メモリー管理やタスク管理など、OSの基本機能を実現する部分）をベースにして、ライブラリーとしてDirectX 8を採用したものとなる。なお、X-Boxの“X”は、DirectXまたはx86プロセッサーを採用していることから名付けられた。

APIはDirect3D、DirectDraw、DirectSound3Dなどがひととおりそろっているが、中でもゲイツ氏が強調するのが、ネットワーク機能を担うDirectPlayである。同氏は「オンラインゲームのマーケットは爆発的に拡大しています。さらに急激な成長が見込めるでしょう」と、X-Boxの売りがネットワークゲームの標準サポートにあると語る。

DirectPlayは、1対1の対戦から、数千人規模のネットワークゲームまでをカバーし、DirectX 8.0以降で標準化されるDirectPlay Voiceという新たな機能も盛り込まれる。このDirectPlay Voiceは、音声によるチャットを可能にし、ゲームの一つの機能としてリアルタイムコミュニケーションがサポートされるようになる。

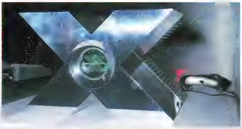
いずれにせよ、欧米だけでなく日本でもWindowsやDirectXに慣れ親しんだ開発者は多いため、X-Box向けソフトを開発することの負担は少ないはずだ。この発表会の後に、某有名メーカーのプログラマーが、「PlayStation2なんて、頼んでも開発キットを提供してくれないだろ？ それに比べれば、X-Boxのソフト開発なんて、使い慣れた環境で“ファイル名を決めて保存”するだけだから、楽だよね」と同僚に話していた。

ビル・ゲイツ氏自らが講演を行うというのは、それだけ同社が家庭用ゲーム市場を重視しているあかしだ。 マイクロソフトは、DirectXの開発を通して、デベロッパーたちとコミュニケーションを円滑に行うノウハウを熟知しており、今回の講演内容もゲーム開発者の勧誘という大きな意味を持っている



X-BoxのOSは、Dreamcastで採用されているWindows CEではなく、Windiows 2000をベースにして開発が進められている。従って、ゲームソフトの開発は当然、Windows 2000上で行われることになる

激変させる 専用機"X-Box"



8GBのHDDを搭載し 100Mbpsのイーサネットをサポート

X-Boxの仕様の中で、既存の家庭用ゲーム機との違いを挙げるとすれば、8GBという大容量記憶媒体を標準装備している点だ。データの記録用に8MBのメモリーカードも付属するが、それとは別に、HDDに直接セーブデータを書き込むことによって、ストレスなくゲームを再開することが可能になる。また、パソコンゲームで普通に行われている、製品発売後のパッチの配布やダウンロードにも対応できるようになる。「将来的には、ゲーム以外の常駐プログラムを記憶させることも検討しているが、具体的な用途はゲーム開発者任せとなるだろう」と、マイクロソフト関係者は語る。そのほか、メニュー操作でHDD内のファイルを削除することも可能となる。ただし、HDDは耐久性に問題があるメカニカルなデバイスであるため、初期不良や購入後の故障の心配がありそうだ。

ネットワーク機能として、10／100Mbpsに対応したイーサーネット(LAN)がサポートされるが、インターネットへの接続には、「発売当時の状況や販売地域に合わせたブロードバンドを利用する」(マイクロソフト関係者)ことになる。おそらく、人口密集地に強いxDSL(一般電話回線を使った高速通信方式)と、周辺都市に向いたCATVの両方をサポートすることが予想される。また、USBポートが一つ付いているため、X-Box専用モデムが製品化される可能性もある。

X-Boxが目指しているのは 純粋なゲーム専用機

そのほかの仕様としては、先述したUSBポートに加え、四つのゲームコントローラー用ポートと、HDTV(高品位テレビ)への接続が可能なAVコネクターを一つ装備している。マイクロソフト関係者に聞いたところ、発売時には六つのボタンが付いたゲームパッドが付属するらしく、すでにそのデザインもかなり絞り込んだ段階であるという。発表会のデモでは、既存のSideWinder Game Padが使用されていたが、X-Boxで採用されるコントローラーとパソコン用ゲームコントローラーに互換性はないそうだ。

主な仕様を見ると分かるように、X-Boxには4倍速DVD-ROMドライブが搭載される。PlayStation2の場合、DVD再生ソフトをメモリーカードに保存して使用するが、X-BoxはDVD-Videoの再生をビデオチップ単体で行えるように設計される。そのほか、64個のオーディオチャンネル、3Dサウンド、MIDI DSL2、HDTVへの接続をサポートするなど、AV関連機能でもPlayStation2を上回る。

ただし、Ed Fries氏(マイクロソフトのゲーム部門責任者)は、「X-Boxは、どのアングルから見てもゲーム機にほかならない。DVDムービー再生機能に手を抜いていないが、ゲーム機を買ったらDVDで映画も見れた、という付属的な位置付けをしている」と語る。このあたり、低価格DVDプレイヤーとしての顔を持つPlayStation2とは、差別化したいと考える同社の意図が感じられる。

GDCで「シェンムー」の英語版を披露した、セガ・エンタープライゼスの鈴木裕氏。マイクロソフトとセガが、共同でX-Boxを開発するかもしれないといううわさもあったが、Dreamcastとの互換性の確保にコストがかかり過ぎるため、マイクロソフトがセガからの申し出を断ったらしい

本誌で何度も登場してもらっている、マイクロソフトのゲーム部門責任者Ed Fries氏。ゲイツ氏の講演後に行われたメディアとの懇談会にて、かなり突っ込んだコメントを聞くことができた

ゲーム業界での重要度が増している

Game Developers Conference

2000年3月8日から12日までの5日間、シリコンバレーのメッカとして知られるサンノゼ市において、GDC2000が開催された。GDCとは、Game Developers Conferenceの略であり、企業やプラットフォームの垣根を越えて、世界中の開発者が一堂に会するもので、まさにゲーム開発者のための祭典となっている。

当初は、新しいプロジェクトによって得た技術的な知識や、大成功を収めたソフトからノウハウを得るためのセミナーが主体の、開発者による開発者のためのコンファレンスという色が強かった。ところがゲーム産業が肥大化するのに伴い、スポンサーの参加を呼び掛けるようになり、開発に必要なハードウェアや開発ツールを売り込む会社の出展が年を追うごとに増加していった。企業側は自分の製品を気に入ってもらおうと躍起になり、グッズやアルコール飲料を無料配布したり、ランチ会合やパーティーなどを行うようになった。メーカーにとって、GDCで展示した製品がどれだけ開発者の注目を浴びるかが、業界でのポジションを決定する指標となってきたというのが、ここ5年ほどの動きである。

本来、開発者主導で開催されていたGDCも、1999年あたりから加速的に進化し始めた。年末商戦に向けて開発されている最新ビデオチップがGDCで紹介され始めるようになったことに加え、1999年はソニーのPlayStation2が日本以外で初公開された。その流れに乗るように、2000年のGDCでX-Boxの発表が行われたと考えてもよい。囲い込みという風習などが存在しない、非常にオープンな開発者の争奪戦がGDCで繰り広げられているのだ。

昔の仲間と出会い、現状を語り合う場のGDC。開発者たちは、ゲームというエンターテインメントをアカデミックに話し合い、新しいトレンドや技術を模索しながら、新作ソフトの開発に役立てていくのだ

1GHzのPentiumIIIを搭載したデモ機を出展したインテル。CPUの高い動作周波数を生かしたゲームを開発してもらうことを目的に、自社のプラットホームをアピールしている

2000年5月に出荷されると思われるVoodoo5。ゲーム専用3Dアクセラレーターとして進化してきたVoodooシリーズは、毎年GDCに出展されている

既存のゲーム機を圧倒する恐るべきパフォーマンス

会場では、X-Boxのハード技術を担当するSeamus Blackley氏によってデモが行われ、日本庭園に舞うチョウの大群や、カンフーをたしなむロボットなど、日本で公開されたデモと同じものが紹介された。気になるパフォーマンスに関して、ビル・ゲイツ氏は、「X-Boxは、毎秒1兆回の計算を行うことができるのです」と語っている。これをジオメトリー演算性能に換算すると、1クロックあたり476フロートとなり、300MHzのGPUでは、140.01GFLOPSということになる。フロップという単位は、浮動小数点が1秒間にどれだけ演算されるかを示すものだ。実際のデモで公開された、GeForce 256（50GFLOPS）やGraphics Synthesizer（6.2GFLOPS）のパフォーマンスと比べ、X-Boxは驚くほどの演算能力を持っている。

X-Boxに使用されるX-Chipのポリゴンの処理速度は、3億ポリゴン／秒となっている。これは、Graphics Synthesizerの4.5倍に相当する。プラットホームにフィーチャーされた全機能をオンにした状態の比較では、Graphics Synthesizerが2,000万ポリゴン／秒なのに対し、X-Boxは1億ポリゴン／秒と、さらに性能差が開いている。

DirectXの機能の一つであるテクスチャー圧縮技術を搭載していることも注目に値する。テクスチャーを8分の1のサイズに圧縮することが可能であるということは、Graphics Synthesizerの8倍に相当するテクスチャー量を、ほぼ同じ時間で処理できるのである。ピクセルに換算したフレーム処理速度は、テクスチャーなしの場合、Graphics Synthesizerが2.4Gpixel／秒となっている。しかし、Graphics Synthesizerは、テクスチャーが増えるに従って急激に処理速度が落ち込み、テクスチャー1枚で1.2Gpixel／秒、テクスチャーが2枚に増えると、0.6Gpixel／秒となる。資料に記されている限り、X-Boxはアンチ・エイリアシングがかかった状態でも4.8Gpixel／秒というパフォーマンスを誇り、テクスチャーが2枚になっても同じ処理能力を維持するとのことだ。

2001年秋に全世界同時発売の計画が進行中

X-Boxの発売時期は、2001年の秋となっており、全世界での同時発売を念頭に計画が進行している。X-Boxを組み立てるハードメーカーは、すでに決定しているといわれているが、具体的な名前は公表されていない。ただし、ある報道機関によると、シンガポールのFlextronics International社に委託することが内定しているようだ。

気になる値段だが、Ed Fries氏をはじめとするマイクロソフトの首脳陣は、「長年の経験で、“マジックナンバー”がどのあたりにあるのかはすでに心得ています。X-Boxが発売されるころには、PlayStation2をはじめとする競争相手も、現在より価格を下げていることが予想されますし、それに対抗できる数字にしなければいけないのは分かっています」と、口を合わせたかのように同じ返答をする。

このマジックナンバーとはいくらくらいなのだろうか? 日本とは異なり、アメリカでは300ドルを超える商品は、急激に販売力が低下する。特に、玩具という位置付けの強いゲーム機なら当然で、実際に、アメリカで2000年9月発売予定のPlayStation2も、299.95ドルに設定されている。2001年の夏商戦に向けて、50ドル程度の値下げを予想すれば、X-Box自体もこのあたりの価格帯で発売されるのは間違いないだろう。

日本庭園に何千匹というチョウが舞っているというデモ。X-Chipの特徴であるテクスチャー圧縮技術を利用しており、秒間にして4MBほどのテクスチャーで表現されているということだ

このデモの内容は、筋肉質の女性とロボットが動きをシンクロさせて、拳法の型を行うというものだ。ロボットの各部がち密に動作し、女性の顔の表情もリアルに変化するなど、X-Boxの性能を垣間見ることができた

X-BoxとPlayStation2のスペック比較

	PlayStation2	X-Box
CPU	MIPS 295MHz	Pentium Ⅲ 600MHz以上
ビデオチップ	Graphics Synthesizer 47MHz	X-Chip 300MHz（カスタム仕様）
メモリー	32MB	64MB
メモリーバンド幅	3.2GB／秒	6.4GB／秒
ROMドライブ	4倍速DVD－ROMドライブ	4倍速DVD－ROMドライブ
ストレージ	8MBメモリーカード	8MBメモリーカード、8GBハードディスク
I/Oポート	ゲームコントローラー X2、USB、IEEE1394、PCMCIA、イーサネット（予定）	ゲームコントローラー×4、USB、A/Vコネクター、イーサネット
オーディオチャンネル	48	64
3Dサウンドのサポート	サポートなし	サポートあり
MIDI DLS2サポート	サポートなし	サポートあり
AC3エンコード・ゲームオーディオ	サポートなし	サポートあり
DVD動画再生	ユーティリティーが必要	標準装備
最高解像度	1280×1024ドット	1920×1080ドット
最高解像度（2×32bppフレームバッファー+Z軸）	640×480ドット	1920×1080ドット
HDTVサポート	制限あり	サポートあり

X-BoxとPlayStation2の性能比較

	PlayStation2	X-Box
ポリゴン処理	6,600万ポリゴン／秒	3億ポリゴン／秒
機能フル使用時のポリゴン処理	2,000万ポリゴン／秒	1億（強）ポリゴン／秒
マイクロポリゴン/パーティクル処理	サポートなし	3億ポリゴン／秒
パーティクル処理	1億5,000万パーティクル／秒	3億パーティクル／秒
ピクセルフィルレート（テクスチャーなし）	2.4Gpixel／秒	4.8Gpixel／秒
ピクセルフィルレート（テクスチャー1枚使用時）	1.2Gpixel／秒	4.8Gpixel／秒
ピクセルフィルレート（テクスチャー2枚使用時）	0.6Gpixel／秒	4.8Gpixel／秒
テクスチャー圧縮	サポートなし	8対1
フルシーン・アンチエイリアシング	サポートなし	サポートあり

X-Boxはあくまでコンソール機として発売される

ライセンスなどに関しては、「今まで任天堂やセガ・エンタープライゼス、ソニーなどが行ってきた方式に基づいたものとなる」とマイクロソフト関係者が明かしている。ちなみに、ソフト開発会社からライセンス料を徴収することは決定事項となっている。また、ユーザーの低年齢化が進むことを想定し、任天堂のマリオラボに似た、ソフトの品質チェック組織を作ることも示唆している。ここで、チェックされた製品は、すべてマイクロソフトブランドとなり、ゲームを起動した時に、同社のロゴが浮かび上がるようになるという。

あくまでコンソール機という位置付けにのっとり、初期出荷の時点では、マウスやキーボードは発売されないようだ。

しかし、ビル・ゲイツ氏は過去に、「パソコンが寝室や書斎など、家の後方に位置しているのではなく、テレビのように家の前方(リビングルーム)に出てくるのが望ましい」と語ったことがある。リビングルームに置かれるであろう、X-Boxがパソコンの代わりとなる可能性は否定できない。

その本意がどうであれ、豊富なネットワークゲームの登場が予想されるX-Boxへの期待は大きい。

国内の代表的なゲームメーカーがX-Boxに賛同

パソコンゲームによって培われてきた技術を、X-Boxというコンソール機に生かしていくのは言うまでもない。「ソフトウェア開発者であるわれわれの技術を基に製作されたX-Boxは、想像力にあふれたゲーム開発者たちにとって、最良のプラットホームを提供するでしょう」とビル・ゲイツ氏は力説する。

日本のメーカーでX-Box用ゲームの開発を表明しているのは、コナミ、カプコン、コーエー、ナムコ、ハドソン、ディースリー・パブリッシャーなどである。欧米も合わせるとその数はさらに増え、エレクトロニック・アーツ、アイドス・インタラクティブ、アクレイムエンターテインメント、アクティビジョン、ハズブロ・インタラクティブ、Infogrames Entertainment社、Take-Two Interactive社、THQ社、Sierra Studios社、Ubi Soft Entertainment社、Midway社、Universal Interactive Stuidos社、Fox Interactive社、Titus Interactive社、Bungie Software社と、そうそうたる顔ぶれがゲーム開発を表明している。

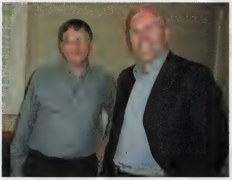
X-Boxによってネットワークゲームの時代が本格的に到来する

マイクロソフトの関係者によると、X-Boxの発売に合わせる形で10～12本程度のゲームを発売するとのことだ。具体的なタイトル名や内容はほとんど伝えられていないものの、パソコンゲームの有望タイトルである、「BLACK & WHITE」(開発元：Lionhead Studios社)や「Freelancer」(開発元：Digital Anvil社)などは、有力な候補と言えるだろう。いずれにせよ、開発機材の配布を待つことなく、今までと同じ環境で制作できることは、中小のデベロッパーたちにとって魅力的なはずだ。

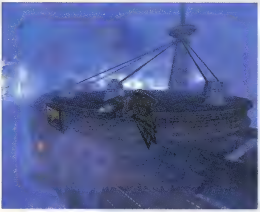
残念なのは、初期に登場が予想されるゲームの中にネットワーク対応のものが少ない点だ。しかし、Freelancerのネットワーク対応版が2001年の第4四半期に発売されることを、同ソフトのデザイナーであるChris Roberts氏が明言しており、マイクロソフトのEd Fries氏が、本誌取材の中でBLACK&WHITEのマルチプレイモードについて、熱く語っていることからも期待は大きい。

アメリカ市場で大きなシェアを誇る、スポーツゲームの投入も確実だ。マイクロソフトのゲームソフト部門に加え、エレクトロニック・アーツ、アクレイムエンターテインメント、Fox Interactive社など、スポーツゲームで有名な開発元が参入しているからだ。X-Boxがハードディスクを装備している点の魅力について、スポーツゲームが引き合いに出されることも多い。前日のスコアからペナントレースの行方、けが人情報までをダウンロードしてゲームに反映させるという、新しい遊び方を検討しているという話もある。X-Boxの発売予定日となる2001年の9月時点に登場するネットワークゲームはないかもしれないが、その年のクリスマス商戦までには、さまざまなジャンルのネットワークゲームが登場することは、じゅうぶん予想できる。

以上のことから見ても、X-Boxの魅力を引き出すのは、グラフィックの美しいゲームというより、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションが楽しめるネットワークゲームであることは、紛れもない事実だ。X-Boxは、ハードとソフトの両方で、来るべきネットワークゲームの時代に向けた布石となるだろう。



ビル・ゲイツ氏のキーノートスピーチ直後に、Infograms Entertaiment社社長のBruno Bonnel氏との面談が行われていた。Infograms社はGTインタラクティブ社を吸収したことで世界でも屈指のブランドへと成長しており、X-Boxには同社の人気ゲームを供給していく構えだ



「Freelancer」は、X-Box向けタイトルの有力な候補と言える。2001年の第4四半期には、ネットワーク対応版の発売が予定されている

Bungie Software社もX-Box向けのタイトルの開発を表明している。かなりの確立で「HALO」が移植されるのではないだろうか？

マイクロソフトへの10の質問で X-Boxの詳細が判明

X-Boxは、仕様こそ明かされたものの、まだまだ、ベールに包まれた部分が多い。そこで、日本のマイクロソフト、X-Box事業部に対して独自に取材を行った。その結果、X-Boxに搭載する機能の使用方法や、マルチプレイ対応タイトルをにらむ展開など、同社の今後の戦略が読み取れる興味深い回答を得ることができた。

Q1 X-Box本体はどこが製造することになるのでしょうか?

A ゲーム専用機は、まず互換性、安定性、そして信頼性を確保することが何より大切だと考えます。そのため、X-Boxはマイクロソフトの自社製品として提供します。製造形態(OEMか自社製造か)については、まだお話できません。

Q2 オープンプラットホームであるパソコンをベースとしているため、X-Boxの互換機が登場する可能性が考えられますが、サードパーティー向けにライセンスの供与はあるのでしょうか?

A 上記と同じ理由により、互換機の発売は考えていません。

Q3 アップグレード可能な仕様になるのでしょうか?

A X-Boxはクローズド・システムを採用していますので、アップグレードは不可能です。信頼性と安定性を最大限に確保するため、この方式を選択しました。

Q4 ゲーム画面を表示させるデバイスはテレビ以外にCRT(高解像度出力)をサポートするのでしょうか?

A 既存のゲーム専用機と同様、テレビのみに対応します。

Q5 8GBのハードディスクはどのように利用されるのでしょうか?

A さまざまな利用方法が考えられます。ゲームデータの保存やDVD-ROMよりも高速なアクセススピードを利用して、ハードディスクをキャッシュメモリーとし、快適な3Dアクションゲームを楽しむといったことが考えられます。ハードディスクを搭載することで新しいカテゴリーのゲームが生まれる可能性もあるでしょう。ハードディスクをどのように利用するかはゲームクリエーターしだいであり、その感性に期待します。

Q6 8MBのメモリーカードはどのような利用方法が考えられますか?

A 既存のゲーム専用機と同様に、友人同士でのデータ交換などに利用されると想定しています。

これは、X-Boxのデモ機。広域帯のネットワークが主流になることを前提に、100Mbpsのイーサーネット機能を標準装備している。今までにないような、新しい3Dアクションをプレイできるようになるという

Q7 X-Box向けのマルチプレイ対応タイトルの通信インフラとして、どのようなものが考えられますか?

A 通信インフラの動向を予測することは難しいですが、将来的には広帯域のネットワークが主流になると考えています。X-Boxはそれを先取りする形で、100Mbpsのイーサーネット機能を標準装備しました。広帯域のネットワークへの対応によって、例えば、高速でクオリティーの高い3Dアクションなど、今まで実現不可能だった新しいネットワークゲームがプレイできるようになるでしょう。また、X-BoxはUSBポートを装備していますので、これに対応したモデムも発売する予定です。

日本市場におけるX-Boxビジネスを統括する、X-Box事業部、事業部長の大浦博久氏。X-Box事業部には、Dreamecastに関連する事業に携わっていたスタッフも加わっているという

Q8 ロビーサービスとして、MSN Gaming Zoneを利用するのでしょうか?

A 広帯域のネットワークに対応すること以外は、まだ公表できません。しかしながら、マイクロソフトはMSN Gaming Zoneのサポートで、ネットワークゲームに関する豊富な経験を積んでおり、X-Boxの魅力を高める上で大きな財産になると考えています。

Q9 X-Box用のソフトはWindows 2000上でも動作するようになるのでしょうか?

A X-Box用のソフトウェアをWindows 2000上で動作させることはできません。これは、X-Boxがゲーム専用機として最高の性能を発揮できるように、パソコンとは異なる独自のハードウェア・アーキテクチャーで設計されているためです。

Q10 マイクロソフトは、どのようなゲームタイトルを提供する予定ですか?

A 発売予定のタイトルについて、具体的なコメントを発表するには、時期が早すぎるので控えさせていただきます。今後の発表をお待ちください。X-Box用のタイトルは、パソコンのタイトルを開発するのに必要な知識と使い慣れたツールをそのまま生かせますので、非常に開発しやすいという利点があります。マイクロソフトだけではなく、サードパーティからもさまざまなゲームタイトルが登場する予定ですので、ご期待ください。

X-Box専用ホームページ　http://www.xbox.co.jp

国内ゲームメーカーの反応

カプコン
ソフトウェアメーカーとして、新しいプラットホームに挑戦できる喜びと、期待で満ちあふれています。われわれの"チャレンジスピリッツ"を触発するX-Boxのスペックに、大いに期待しています。

コナミ
X-Boxという新しいプラットホームの誕生は、家庭用ゲーム機市場を拡大するものであり、歓迎します。当社では、X-Box向け開発チームを編成し、どこよりも早くタイトルを発売する予定です。

ナムコ
マイクロソフトの家庭用ゲーム機市場への本格参入を歓迎します。X-Boxの成功による、コンピューターエンターテインメント事業のさらなる発展に期待します。

コーエー
X-Boxの登場は、家庭用ゲーム業界の大いなる活性につながると考えます。

ディースリー・パブリッシャー
ネットワークインフラの急速な拡大と家庭への浸透を受けて、X-Boxのような大容量ダウンロード型の個人向けネットワーク対応端末が登場したことを、非常に喜ばしく思います。

ハドソン
パソコンの分野の経験や、使い慣れたツールが利用できることで、既存のインターネットコンテンツを簡単かつ効率よく移植できる点に注目しています。

NEWS Summary

FOCAL POINT

E3直前緊急情報

今年は大型のネットワークゲームが続々登場

今年もまた世界最大級のゲームの祭典、E3(Electronic Entertainment Expo)の季節がやってきた。アメリカのロサンゼルスで開催され、期間は5月11日～13日までの3日間。400以上の展示ブースでは、2500近くのソフトやハードが公開される予定である。ここでは、E3直前緊急情報として、出展が予想される注目度の高いネットワークゲームに焦点を当てて紹介する。

ULTIMA ONLINE 2

オンライン専用RPGの中で最も気になるタイトルの一つが「ULTIMA ONLINE 2」だ。Richard Garriott氏の構想から離れた"外伝"的なニュアンスではあるものの、アメリカの人気コミック「SPAWN」の原作者である、Todd McFarlane氏がキャラクターデザインを務めるとあって、話題性は高い。ダンジョン攻略の楽しさや、家を建てたりペットを連れて歩くといった、プレイスタイルは継承されつつ、舞台は未来世界となる。キャラクターは、人間を含む3種族の中から選ぶことができるという。

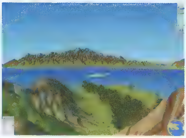
開発元：Origin Systems社
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年9月

WWF ONLINE(仮)

開発元：Genetic Anomalies社
発売元：THQ社
発売時期：未定

あまりうわさにはなっていないが、アメリカで大人気のプロレス団体、WWFを扱ったオンラインゲームの開発が進行している。詳細はほとんど公表されていないものの、WWFに所属するプロレスラーや自分で作成したキャラクターを使った対戦プレイが楽しめるようだ。トーナメントの開催も予定されている。

SOVEREIGN



「SOVEREIGN」は、最大500人での同時プレイが可能な大型の戦略シミュレーションだ。街を作ることで税収を得、新たな兵器の開発や生産を行いながら、敵地を侵略していく。オフライン中に敵の攻撃を受ける可能性が予想されるため、敵との外交や味方との連携が重要となるだろう。リアルタイム戦略に「CIVILIZATION」の要素を組み合わせたゲームといえるかもしれない。オフライン時に敵が侵略してくると、プレイヤーのポケベルや携帯電話に通報するという機能も予定されている。

開発元：Verant Interactive社
発売元：989 Studios社
発売時期：2000年冬

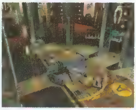
NEED FOR SPEED:MOTOR CITY

「NEED FOR SPEED:MOTOR CITY」は、レーシングゲームに、RPGの要素を掛け合わせたマルチプレイ対応のゲームだ。古き良き時代の60年代を思わせる世界観の中で、30～70年代に登場したクラシックカーを購入してプレイする。ストリートレースを勝ち抜けば収入が得られ、パーツをアップグレードして車の強化ができる。

開発元：エレクトロニック・アーツ
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年夏

Freelancer

WING COMMANDERシリーズでおなじみのChris Roberts氏の最新作。マルチプレイは、100人程度のプレイヤーで行う。プレイヤーは、宇宙開拓時代を生き延びた、アメリカ、イギリス、ドイツ、日本の各帝国をまたに掛ける、商人にして戦士という設定。各国の仕事を請け負って、資金をためていき、自分の戦闘機をアップグレードさせていく。スペースコンバットシミュレーションとアクションアドベンチャーを融合させた期待の作品である。



開発元：Digital Anvil社
発売元：マイクロソフト
発売時期：2001年冬

WORLD WAR

開発元：エレクトロニック・アーツ
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：2000年中

一つのサーバーに最大1000人が参加できるという大規模なマルチプレイが売りの「WORLD WAR」。戦闘機によるドッグファイトのほか、戦車やイージス艦、対空ミサイル車両など、陸海空入り乱れての戦闘が繰り広げられる。1999年6月号で紹介して以来、新しい情報はほとんど出ていないが、非常に気になる作品だ。

BLACK&WHITE

開発元 Lionhead Studios社
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売期日：2000年中

Peter Molyneux氏の新作で、神を名乗るシャーマンとしてエデンの大地に君臨し、原住民を改宗させて自分の思いどおりに操っていくというブラックな内容のゲームだ。ゲームに登場する、巨大生物"タイタン"を使って、強さを競い合うポケモンのようなゲームシステムも考えられているそうだ。マルチプレイは、200人程度で行えるようになるという。

ここでは紹介しきれなかったが、「STAR WARS ONLINE」や「STAR TREK ONLINE(仮)」、「MYST ONLINE(仮)」など、100万人規模の参加プレイヤーを狙えるビッグタイトルが続々と発表されている。また、Dreamcast用のタイトルが充実してきたことに加え、X-Boxの参入もあり、今年のE3では多くのネットワークゲームがアナウンスされるだろう。月々に使用料を徴収できるネットワークゲームは、企業にとっては"新しい金脈"であると言える。ネットワークゲームの世界が、ますます盛り上がっていくのは間違いなさそうだ。

国内発ゲームニュース

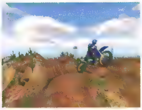
Gamestock 2000で公開された新作タイトルが日本国内でもリリース決定

2000年3月1日と2日にワシントン州レドモンドにて開催された“Gamestock 2000”。本誌2000年5月号で報じたとおり、このイベントでは、マイクロソフトから今後発売される新作ゲームが多数発表された。公開されたのは、高低差のある広大な3Dの世界を自由に冒険できるアクションRPG「Dungeon Siege」や、日本軍の立場からもプレイできるようになった「Combat Flight Simulator 2:WW II Pacific Theater」など、熱い期待が寄せられているタイトルばかりだ。

マイクロソフトは、Gamestock 2000で発表したこれらのタイトルのいくつかを日本国内でもリリースする。発売が予定されている作品は、この6本だ。

Dungeon Siege

Links 2001


Motocross Madness 2

Midtown Madness 2

Crimson Skies

Combat Flight Simulator 2:WW II Pacific Theater

まだ発売は先のものばかりなので、正式な発売時期や価格は未定だ(「Motocross Madness 2」のみ2000年夏に発売予定)。しかし、国内での発売が決まったというだけでも、日本のゲームファンにとってはうれしいニュースだろう。これらのタイトルについては、今後も詳しい情報が入手でき次第、お伝えしていく。

パソコン版バイオハザード 3でインターネット上のランキングを競え

日本だけでなく、海外でも高い評価を得ている「バイオハザード」シリーズ。1999年9月にPlayStation版として発売された「バイオハザード 3　ラストエスケープ」(以下、バイオ3)は、全世界で400万本の売り上げを記録している。

このバイオ3が、ついにパソコン版となって登場。パソコン版では、難易度の高いPlayStation海外版向けの“ARRANGE MODE”が追加されるほか、このARRANGE MODEをクリアすることで、PlayStation版には無かった新しいコスチュームを着用することが可能になる。また、デスクトップアクセサリーの収録や、サブゲーム“マシナシリーズ”も最初から遊べるようになっている。

さらに、このマシナシリーズの得点を、インターネットで競うことができる“マシナシリーズ Internet(仮)”機能も追加。これは、マシナシリーズでの得点をランキングのホームページに送信すると、日本国内での自分の順位が確認できるというものだ。もちろん、高得点でなければ入賞は難しいだろう。腕に自信のある人はぜひチャレンジしてほしい。

パソコン版バイオ3の発売日は2000年6月の予定。メディアカイトのPLATINUMシリーズとして、5,800円で発売される。

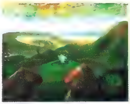
© CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 BIOHAZARD 3® LAST ESCAPE

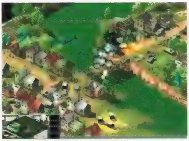
第2次世界大戦を再現した「サドンストライク」とShiny Entertainment社の新作「SACRIFICE」をズーが発売

「ダークストーン」「スレイブ・ゼロ」など、良質な日本語版タイトルを続々とリリースしてきたズー。2000年4月28日には「ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイト・フォー・フリーダム」、2000年5月下旬には「メサイヤ 日本語版」の発売を控えている同社から、さらに2本の新作タイトルが発売される。

一つは、第2次世界大戦のヨーロッパを舞台にした、2Dのリアルタイム戦略シミュレーション「サドンストライク」。非常にち密なグラフィックで描かれた、ドイツ軍、イギリス軍、アメリカ軍、ソ連軍のユニットが登場する。1画面で表示されるユニット数が非常に多いので、大規模な作戦を展開することも可能だ。マルチプレイにも対応しており、4チーム、12人まで参加することができる。2000年6月に日本語版が8,800円で発売される予定だ。

二つ目は「SACRIFICE」。これは、アクションRPGとリアルタイム戦略シミュレーションを融合させたゲームである。プレイヤーは、さまざまなモンスターや魔法を操るウィザードとなって、惑星の征服を試みる。敵のモンスターを捕まえ、それを自分の守護神への"いけにえ"にすることで精力を得、新たなモンスターの召喚が可能になるというシステムがユニークだ。インターフェースやゲームプレイにも新要素が満載されている。発売は2000年冬の予定。


SACRIFICEは、メサイヤを制作したShiny Entertainment社の作品。グラフィックのクオリティーに関しては、かなり期待できそうだ


サドンストライクでは、ユニットを生産する必要が無い。あらかじめ大量に用意されたユニットを効率的に用いて、敵陣を攻撃する。爆撃機やパラシュート部隊の使用も可能だ

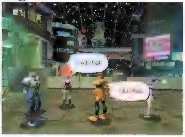
東京ゲームショウを席巻した数々のネットワークゲーム

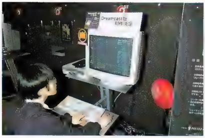
3月31日から4月2日の3日間、千葉県、幕張メッセで東京ゲームショウ2000春が開催され、国内外の新作ゲーム400タイトル以上が公開された。
今回、最も目立ったのが、一般に初公開となるネットワークゲームの新作タイトル。ブースによっては、実際に対戦プレイを体験できるとあって、来場者の高い関心を集めていた。ネットワークゲームの情報を中心に、注目のトピックを厳選してお伝えしよう。

ネットワークゲーム一色となったDreamcastブース

ネットワークゲームに最も力を入れていたのが、セガ・エンタープライゼスのDreamcast（以下、DC）ブース。中でも、同社のキラータイトルとなる「PHANTASY STAR ONLINE」のデモムービーには、多くの人が興味を示していた。発売は2000年中を目指しているとのこと。開発はソニックチームが担当しており、アクション性の高いRPGとなりそうだ。
また、DC版「10SIX」の制作開始も発表された。詳細はまだ未定とのことだが、100万人同時プレイをうたっており、パソコン版とほぼ同じ内容となることが予想される。
同ブースで、実際にマルチプレイを体験できたのが、ハドソンが開発を進めているオンラインRPG「ルーンジェイド」。札幌のハドソン本社とインターネット経由で接続するという、本格的なマルチプレイのデモを行い、完成度の高さをアピールしていた。

実際に8人でマルチプレイを体験できた、ハドソンの「ルーンジェイド」。「DIABLO」タイプのアクションRPGだ

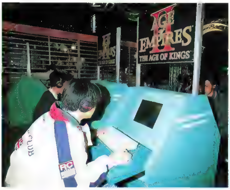

「PHANTASY STAR ONLINE」のムービーデモの前には、人だかりができていた。EVERQUESTに似た、協力プレイを楽しむ3DRPGとなる


DC版「10SIX」が注目を集めていた（実際のデモはパソコン版で行われた）。発売日などは未定だが、DC用ネットワークゲームのビッグタイトルとして、期待の大きい作品といえる

マルチプレイ体験ブースを用意したPCゲームコーナー

PCゲームコーナーは、ネットワークゲームの対戦大会が大々的に行われるなど、にぎやかなものとなった。
アイドス・インタラクティブのブースでは、発売前の「大刀～DAIKATANA」のデモンストレーションが行われ、来場者の注目を集めていた。また、マイクロソフトの「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」のデスマッチコーナーも人が並ぶほど好評だった。
そのほか、ガイナックスのブースでは、「Combat Flight Simulator」のアドオンソフト、「蒼きウル」第2弾の制作開始が発表された。
PCゲームコーナーのイベントステージでは、「大刀～DAIKATANA」の白熱した対戦大会が開かれたほか、イマジニアの新作発表会が行われ、「マイト&マジック8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版」や「TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS」といった、同社の最新タイトルが発表された。

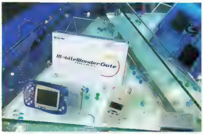
PCゲームコーナーのイベントステージで行われた、アイドス・インタラクティブ主催の「大刀～DAIKATANA」対戦大会。3Dシューティングファンが多く集まったらしく、大きな盛り上がりを見せた



Play Online提供のマップが使用された、AOEⅡのデスマッチコーナー。来場者には好評だったようだ

バンダイのブースでは「MobileWonderGate」が展示

バンダイは、NTT ドコモから発売予定の、「MobileWonderGate」（以下、WG）を展示し、ネットワークに対応した携帯ゲーム機の可能性をアピールしていた。
WGは、WonderSwanに接続することで、ホームページを閲覧したり、メールをやりとりできるという製品。WG担当者によると、「通信対戦が行えるため、ユーザー同士のコミュニケーションの輪が広がる」とのこと。「本格的なWG向けネットワークゲームの開発も検討している」とも語った。



NTT ドコモから5月（予定）に発売される、「MobileWonderGate」。ゲームデータのダウンロードや通信対戦などができるようになる

セガがDC向けゲーム配信サービスを開始

セガ・エンタープライゼスが、Dreamcast（以下、DC）向けのゲーム配信サービス「ドリームライブラリ」を5月下旬より開始する。

ドリームライブラリは、過去の名作と呼ばれるゲームをインターネットを通じて配信し、手軽にプレイできるようにするサービス。無償配布されているDC専用通信ソフト「ドリームパスポート3」を使うことで、このサービスを利用できる。料金は、1ゲーム、1泊2日で150円程度を予定。ダウンロードしたゲームはDCの内蔵メモリーに保存され、ダウンロードした日から翌日の24時まで、電源を切らなければ何度でもプレイできる。

ドリームライブラリで入手可能なゲームのラインアップは今のところ未定だが、「PHANTSY STAR」や「ぷよぷよ」など、メガドライブやPCエンジン向けに発売された約300タイトルを予定している。

ドリームライブラリのオープニング画面。ここで、ゲームの購入手続を行った後、実際のダウンロード作業に入る。用意されているゲームのファイルサイズはそれほど大きくなく、ダウンロード時間は数分程度という

Dreamcast公式ホームページ
http：／／www.sega.co.jp/dreamcast/dreamcast.html

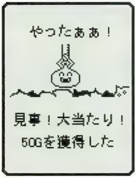
エニックス、iモード向けゲームサイトを開設

エニックスは、同社の人気RPG「ドラゴンクエスト」シリーズのコンテンツを利用した、iモード向けゲームサイト「ドラゴンクエスト NET」を5月1日より開設する。

提供されるゲームは、カジノゲーム「グランドカジノ」とテキストアドベンチャー「カードのほこら」の2種類。この二つのゲームでは、それぞれのゲーム内で入手できるゴールドやカードを共有できるようになっており、同時にプレイすることで、楽しみがさらに広がるという。

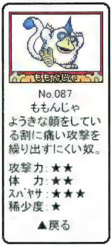
利用料金は、両ゲーム共、月額100円。カラーiモードにも対応している。

グランドカジノ



三つのカジノゲームが用意されており、勝負に勝つとゴールドやレアカードがもらえる。ゴールドは、オリジナルのiモード用待ち受け画面と交換することができる

カードのほこら



冒険に出てモンスターを倒していき、カードを集めることが目的。友達のiモードとカードを交換することもできる

ゲームに最適なプロセッサーを探すための
CPUトレンドサーチ

2000年3月30日に、製造プロセス0.18μで設計されたCeleron 566MHzと同600MHzが発表された。1999年初頭のクロックアップブーム、1999年夏のデュアルプロセッサーブームに続く、第3のCeleronブームが巻き起こることになるのか。新チップの仕様を確認しておこう。

ベースクロックは66MHzのままだがインターネットSSEを新たにサポート

ここ半年ほど、Celeronはゲームマシン向けCPUとして、やや魅力に欠けた。その理由は、以下の3点である。

①最新ゲームを快適にプレイするには動作周波数がやや低い（466～533MHz）。
②インターネット・ストリーミングSIMD拡張命令をサポートしていない。
③動作周波数の急激な上昇とAthlonの登場によって、PentiumIIIの価格が下がった。

ところが、今回発表された二つの新Celeronによって、①と②は解消された。ただ、新Celeronのベースクロックが66MHzのままであるため、133MHzをサポートしているPentiumIIIとの間には、明らかなパフォーマンスの違いが見られるだろう。また、オンダイ2次キャッシュの容量がPentiumIII（256KB）の半分というのも、当然パフォーマンスに影響するため、両者のコストパフォーマンスはほぼ互角。ただし、Celeronの最大の魅力は、価格がPentiumIIIより35～50％も低いことにある。さらに、製造プロセスが従来までの0.25μから0.18μに下がったことで、恐らく800MHzクラスのオーバークロックが可能になったはずだ。Celeron 566MHz（店頭予想価格1万8,000円）を100MHz×8.5＝850MHzという高クロックで動作させれば、ゲームが快適にプレイできるのは間違いない。

パッケージングがFC-PGA（フリップ・チップ・ピン・グリッド・アレー）に変更されたため、見た目はPentiumIIIによく似ている。800MHz相当のクロックアップが実現できれば、第3のCeleronブームが起こるだろう

	Celeron 600MHz	PentiumIII 600EB MHz
製造プロセス	0.18μ	0.18μ
パッケージング	FC-PGA	FC-PGA
ベースクロック	66MHz	133MHz
オンダイ2次キャッシュ	128KB	256KB
実売価格（2000年4月上旬現在）	1万9,830円	2万7,500円

※Celeron 600MHzの価格は、インテルが発表した1000個出荷時の単価を記載している

ゲーマーズドリームExpress

「ブルースフィア」の開発が順調に進んでいる。これに伴い、自機に搭載される武器の詳細やパーツ交換によるパワーアップの方法など、今まで非公開となっていたゲームの細部が明らかになったのでお伝えしよう。　文／いちかわみほ

潜水艦をパワーアップさせながらミッションを攻略する3Dシューティング

「ブルースフィア」はマルチプレイ専用の3Dシューティングだ。舞台となる惑星は12の海で構成されており、それぞれの海で100〜200人(予定)のユーザーが同時にプレイできるようになっている。また、特別なワープポイントを利用することで、ほかの海と行き来することが可能だ。

プレイヤーは、潜水艦を操って資源を採掘したり、敵を倒して資金を集めていくことになる。その資金を元に、パーツを購入して潜水艦をパワーアップさせていく。スタート時は、これといって特徴のない平凡な潜水艦が与えられるのだが、武器屋で、武器やエンジン、ジェネレーター(発電器)、酸素タンクといったパーツを購入し装備することで、オリジナルの自機を作り上げることができる。

武器は、大きく分けて3種類が用意されている。弾数制限はないが射程が短いバルカン砲、威力の大きい直進魚雷、どこまでも標的を追っていくホーミング魚雷だ。自機のジェネレーターによって搭載できる武器の数も変わってくるため、武器とほかのパーツの組み合わせが重要になってくるという。

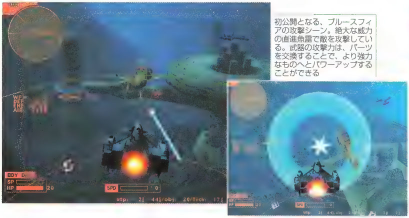
資金はミッションをクリアすることでも入手できる。ミッションは、水中都市で受けることができ、輸送船の護衛や定期航行船の襲撃などさまざまなタイプが用意されている。

ユニット 企画
土橋将人氏

実際の戦闘だが、深海という視界の悪い場所のため、ソナーで地形を把握しながら、慎重に行っていくことになる。しかし、ソナーを、使っていると、敵に見つかりやすくなるので、頻繁に使用することができない。ソナーの使い方が、このゲームでの勝敗を左右することは間違いないだろう。

開発を担当している、ユニットの土橋氏は「ブルースフィアのだいご味は、リアルタイムで繰り広げられるシューティングの部分です。敵は人間の操る潜水艦なので、予想のつかない戦闘を楽しむことができるでしょう」と語る。

延期されていたベータテストの開始時期は、今のところ未定。期待して待ちたい。



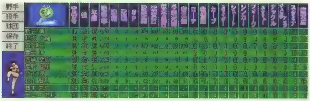
初公開となる、ブルースフィアの攻撃シーン。絶大な威力の直進魚雷で敵を攻撃している。武器の攻撃力は、パーツを交換することで、より強力なものへとパワーアップすることができる

これは、ホーミング魚雷で敵をロックオンしたところ。ホーミング魚雷はほぼ100%の命中率を誇るが、威力が弱いのが欠点

「シミュレーションプロ野球2000」の選手データの配信がスタート

NECインターチャネルより発売されている「シミュレーションプロ野球2000」用の“選手データ”の配信がゲーマーズドリームで開始される。シミュレーションプロ野球2000は、プロ野球チームの監督となって日本一を目指すシミュレーションゲームだ。登場する選手すべてが実名登録されている点が売りとなっている。

選手データは、実際のペナントレースの結果をデータ化したもので、毎週配信される。選手データをゲーム本体に反映させることで、最新の選手の成績を使ってシミュレーションできるようになるのだ。野球好きにはたまらないサービスといえるだろう。



シミュレーションプロ野球2000に対応する、最新の選手データが毎週配信される。看板選手の不調など、本物の監督と同じ悩みを共有できるのだ

© BANPRESTO 2000 ©HECT 2000 ©やくみつる ©NEC Interchannel,Ltd.

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

SUPER BIKE 2000

1999年度のスーパーバイク選手権を完全再現した、FIM公認のバイクレーシングゲーム。実写に迫るきめ細かなグラフィックと、スーパーバイクならではの操作感覚を体験することができる。全13サーキットが再現され、25名の実名ライダーとそれぞれが操るマシンが登場する。

ウルティマⅨ：アセンション

RPGファンにおなじみのブリタニアの世界を、3Dグラフィックで表現した作品だ。シリーズ最終章となるこの「ウルティマⅨ：アセンション」では、目の前で迫力たっぷりに繰り広げられるモンスターとの戦闘と、独特の工夫が凝らされたなぞ解きを楽しむことができる。

GTA 2 日本語版

高低差が強調された立体マップの中を駆け巡り、ギャング組織からの指令を遂行するバイオレンスカーアクションだ。走る車を無理やり奪い取り、道行く人たちをはねのけて、対立組織や警察の妨害に怒りの反撃を加えよう。

JAPAN

2000年3月調べ

1 SUPER BIKE 2000

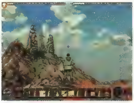
NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
レーシング
☎03-5436-6499

2 ウルティマ Ⅸ：アセンション

NEW

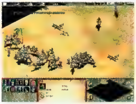
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円
RPG
☎03-5436-6499



3 Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings

2↘

マイクロソフト　オープン
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5454-2300



順位	タイトル	前回	発売元・価格・ジャンル・問い合わせ
4	GTA 2 日本語版	NEW	ズー　8,800円 カーアクション ☎0268-38-1561
5	アンリアル トーナメント 日本語版	NEW	ソースネクスト　7,700円 3Dシューティング ☎03-5350-4844
6	ウルティマコレクション	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　RPG ☎03-5436-6499
7	ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ	外↗	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 2,980円　RPG ☎03-5436-6499
8	三國志Ⅶ	8→	コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
9	鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー	3↘	コーエー　7,800円 戦艦アクション ☎045-561-6861
10	Flight Simulator 2000 Professional Edition	1↘	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300

マークはマルチプレイに対応していることを表します

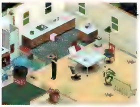
■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T･ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は、ULTIMA関連のタイトルがめじろ押しとなっており、あらためてこのシリーズの人気の高さを認識させられた。アメリカでは、前評判の高かった「THE SIMS」がランキング常連のタイトルを抜き去って、1位の座に輝いている。

USA February 2000

1 THE SIMS
NEW



エレクトロニック・アーツ
$41

2 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
1↘

ディズニー
$19

3 ROLLER COASTER TYCOON
2↘

ハズブロ・インタラクティブ
$27

4	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings	3↘	マイクロソフト $44
5	CENTIPEDE	4↘	ハズブロ・インタラクティブ $15
6	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	9↗	Havas Interactive社 $20
7	STARCRAFT		Havas Interactive社 $21
8	HALF-LIFE	外↗	Havas Interactive社 $28
9	RAINBOW SIX GOLD PACK	外↗	Red Storm Entertainment社 $28
10	FINAL FANTASYⅧ	NEW	エレクトロニック・アーツ $41

資料提供：PC Data(http://www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

THE SIMS

シムと呼ばれる人々の生活を手助けする、箱庭感覚のゲームだ。シムたちが良い仕事に就き、たくさんの友人たちと親交を深めていけるよう、上手に導いていこう。アメリカのホームコメディーを見ているような、不思議な気分にさせられる内容に仕上がっている。

HALF-LIFE

COUNTER-STRIKEという、テロリストと対テロ部隊をモチーフにしたリアル指向のMODが人気を博している。現在稼動している全世界で約2800のHALF-LIFEサーバーのうち、半数近くがCOUNTER-STRIKE専用となっており、これをプレイするために購入する人が増えたと推測できる。

World Charts Foundation

（3月22日時点）

1	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
2	PLANESCAPE TORMENT
3	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
4	UNREAL TOURNAMENT
5	BALDUR'S GATE
6	THE SIMS
7	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
8	JAGGED ALLIANCE 2
9	MIGHT&MAGIC Ⅶ:DAY OF THE DESTROYER
10	QUAKE Ⅲ ARENA

資料提供：World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年4月28日		電車でGO!2 高速編 3000番台	アンバランス	電車シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年4月28日	◉	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年4月28日	◉	戦略プロ野球 2000	システムソフト	プロ野球シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95·98·2000
2000年4月28日	◉	ヒドゥン&デンジャラス スペシャルパック	ズー	コンバットアクション	1万1,000円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年4月28日	◉	ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム	ズー	コンバットアクション	6,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年4月28日	◉	RALLY MASTERS:MICHELIN RACE OF CHAMPIONS	マイクロマウス	レーシング	8,800円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年4月28日	◉	Ka52 TEAM ALLIGATOR	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年4月28日	◉	シヴィライゼーション II:テストオブタイム 完全日本語版	マイピック	文明シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年4月28日	◉	パンツァージェネラル 3D アサルト 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年4月28日		プリンス オブ ペルシャ 3D 価格改定版	マイピック	3Dアクション	5,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年4月末		野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未定	0729-90-2525	Win 98·2000
2000年4月	◉	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年4月	◉	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年4月	◉	RISING SUN	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年4月		GREATシリーズ パチスロ攻略法 シーマスターX	メディアカイト	パチスロシミュレーション	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年5月1日	◉	RE-VOLT	アクレイムジャパン	レーシング	1,980円	03-5467-1516	Win 95·98
2000年5月1日		PLATINUMシリーズ ディノクライシス	メディアカイト	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年5月12日		GRAND PRIX WORLD	マイピック	F1経営シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年5月19日	◉	FORSAKEN PLUS	アクレイムジャパン	3Dシューティング	1,980円	03-5467-1516	Win 95·98
2000年5月26日	◉	STAR TREK:ARMADA	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年5月26日		スワット 3:クロース・クォータース・バトル 完全日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年5月28日		お父さんのための血統競馬	アンバランス	競馬シミュレーション	4,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年5月下旬		メサイヤ 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年5月末		レゴ クリエイター	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95·98
2000年5月	◉	レゴ ロコ	アイドス・インタラクティブ	シミュレーション	オープン	052-775-8380	Win 95·98
2000年5月	◉	エボルバ	P&A	3D戦略アクション	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年5月	◉	THIEF 2:THE METAL AGE	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年5月	◉	ソーラー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 アドオン:アーマゲドンズ ブレード	イマジニア	シミュレーション	5,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジック3 完全日本語版 ゴールドパック	イマジニア	シミュレーション	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年5月		アトランティス2 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	7800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年5月	◉	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年5月	◉	RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR ミッションパック URBAN OPERATIONS	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年5月	◉	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略アクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年5月	◉	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシュミレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年5月	◉	GUNSHIP!	マイピック	フライトシミュレーター	未定	03-5805-3629	Win 95·98

要チェック!

ズームイン新着タイトル

リアルタイム戦略シミュレーション

発売元 :サイバーフロント
発売時期:2000年5月26日

STAR TREK:ARMADA

『STAR TREK:THE NEXT GENERATION(邦題:新スター・トレック/ジェネレーション)』の世界観を基に制作されたリアルタイム戦略シミュレーション。Federation、Klingon、Romulan、Borgの4種族でプレイできる。ミッションは合計20種類が用意されており、多彩な戦術が要求されるようだ。

レーシング

発売元 :マイピック
発売時期:2000年春

GRAND PRIX 3

1998年のチャンピオンシップシーズンのデータに基づいた公式F1レーシング。実在のチームやドライバー、実際のコースが登場するほか、レース自体も本物と同じ形式だ。オートブレーキ、オートギアなどのオプション機能や5段階の難易度調整も用意されているので、初心者でも楽しめるだろう。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年5月	レイルロード・タイクーン II(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年5月	ウォーハンマー40,000:ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年6月	F1 ワールドグランプリ 1999シーズン	アイドス・インタラクティブ	レーシング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年6月	大刀~DAIKATANA 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年6月	将棋 2000/2001	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年6月	倉庫番 難問指南	アンバランス	パズル	未 定	03-5283-3625	Win 95・98
2000年6月	B-17 FLYING FORTRESS:THE MIGHTY EIGHTH(仮)	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年6月	クロース コンバット 4	マイピック	コンバットシミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年6月	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年6月	GREATシリーズ ロックマン ダッシュ	メディアカイト	アクションRPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年6月	PLANTINUMシリーズ バイオハザード3 ラストエスケープ	メディアカイト	3Dアクションアドベンチャー	5,800円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年6月	サドン ストライク 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年春	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	F1-2000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	FORCE COMMANDER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	SHOGUN:TOTAL WAR	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	ニード・フォー・スピード ポルシェ 2000(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年春	HALF-LIFE MILLENNIUM PACK	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年春	HALF-LIFE:OPPOSING FORCE	サイバーフロント	3Dシューティング	5,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年春	Flight Simulator 2000アドオン:エアポートシーナリーデザイナー2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未 定	03-5979-7496	Win 95・98
2000年春	イースII エターナル	日本ファルコム	RPG	オープン	042-527-6501	Win 95・98
2000年春	Asheron's Call 正規輸入版	マイクロソフト	RPG	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年春	MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春	モノポリージュニア 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年夏	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年夏	マイト&マジック デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年夏	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未 定	052-779-6549	Win 95・98
2000年夏	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年夏	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年夏	Motocross Madness 2 日本語版	マイクロソフト	レーシング	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年夏	GRAND PRIX 3	マイピック	レーシング	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	エアポート(仮)	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	デビルインサイド(仮)	マイピック	3Dアクション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	RUNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬	SACRIFICE	ズー	3D戦略シミュレーション	未 定	0268-38-1561	Win 95・98
2000年冬	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
未定	ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
未定	BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未定	ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未定	Combat Flight Simulator 2:WWII Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Links 2001	マイクロソフト	レーシング	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未 定	03-5454-2300	Win 95・98

※この情報は2000年3月末日現在のものです。

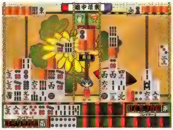
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、4月26日に発売されるパズルゲーム「落雀」が新たにラインアップに加わる。

このタイトルに注目!

落雀

麻雀牌を使った新感覚のパズルゲームがコンビニ専売商品として登場。上から落ちてくる牌をそろえて、麻雀の役をつくるというゲームだ。対戦モードや、段位認定モードなどが用意されており、そろえた役の得点で勝敗や自分の段位などが決定する。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
落雀	エンターブレイン	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	高校野球道 CV	野球シミュレーション	日本クリエイト	2,980円
2	シムシティ 3000	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	1,980円
3	ウルティマオンライン ザ セカンドエイジ DX	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
4	プロ麻雀 極 for Windows	麻雀	アテナ	1,980円
5	不思議のダンジョン 風来のシレン~月影村の怪物~	ダンジョンRPG	チュンソフト	2,980円
6	F-22 ライトニング2	フライトシミュレーター	マイクロマウス	2,980円
7	水滸伝 天命の誓い	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
8	特撰 ぼくは航空管制官	航空シミュレーション	テクノブレイン	2,980円
9	ルナ シルバースターストーリー	RPG	エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング/角川書店	2,980円
10	ルナティックドーン ~前途への道標~	RPG	アートディンク	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年2月23日~2000年3月21日)

Play Online Spotlight Review

CPU
PentiumIII 600B MHz
メモリー
128MB
ビデオ
SPECTRA 7400DDR
サウンド
Aureal Vortex2 SuperQuad Digital PCI

Rei from Chiba

CPU
Celeron 300AMHz
メモリー
128MB
ビデオ
3D Blaster Savage4
サウンド
Sound Blaster Live! Value

Wolfcub

MESSIAH

未来都市をイメージさせる風景や個性的なキャラクターデザインなど、グラフィックはよく作り込まれている。また、ショットガンのサウンドエフェクトがリアルで、金属製のフロアーを歩く際に響く足音も雰囲気を盛り上げる。ただし、3人称視点によるキャラクターの操作は、慣れるまでに多少時間がかかりそうだ。同じ3人称視点でも、「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」の方がキャラクターを思いどおりに操作できた。Hardware T&LとEnvironment Mapped Bump Mappingのサポートが見送られたのは残念だ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

主人公のボブが乗り移る相手によって、周り（NPCやオブジェクト）の反応が変化するというのは、パズル的要素があって面白い。また、その身分や役割の違いにより、扉を開けることができたり、強力な武器を持つことができるようになっていて、何が許されて何がだめなのか、トライアンドエラーで試していくのは楽しかった。上下の視点の移動が自由にできない点は気になったが（Tabキーを組み合わせて見回すことはできる）、その反面、攻撃を行う際に自動でターゲットしてくれるといった便利さもあった。テンポの良いアクションアドベンチャーだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED

マルチプレイ用に用意されている14ヵ所のコースのグラフィックが非常に素晴らしい。コートダジュール、アルプス、ノルマンディーといったヨーロッパの自然をち密に表現しており、海岸の波の揺れ、夕陽のまぶしい光、市街地の夜景などをバックに、美しいフォルムのポルシェが走り抜ける。また、リプレイ機能を使って、軽快な音楽と共に歴代のポルシェを鑑賞するのも楽しい。最大2048×1536ドットをサポートする高解像度表示によって、「リッジレーサーV」のようにジャギーやちらつきが気にならないのも魅力だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

アクセルを踏み込んでスピードが上がると、リアのスポイラーがせり上がってくるなど、ポルシェファンであれば感涙ものの仕掛けがいくつも用意されている。RR駆動のポルシェ独特の動きも再現され、リアルなレーシングゲームを求めるプレイヤーも満足できるだろう。コース上には抜け道がいくつもあり、遊び心をくすぐられる。プレイしていて特に面白いのが、プレイヤー自身のテクニックが試されるファクトリードライバーモード。さまざまなシチュエーションが待ち受けているのがユニークで、思わず熱中してしまう出来となっている。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

STAR WARS：FORCE COMMANDER

ユニットの選択／移動といった操作性は、既存のリアルタイム戦略シミュレーションと同じである。しかしながら、3Dグラフィックの採用によって、各ユニットを拡大して迫力ある戦闘シーンを見たり、広大なマップを一望できるといったオリジナルの要素も楽しめる。ただし、施設の建設やユニットの生産などを操作するメニューがやや複雑で、慣れるのに苦労した。マルチプレイは、MSN Gaming Zoneでのサービスも開始されており、C&CやAoKと同じような手順で始めることができる。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

ゲームを開始すると、おなじみのテーマ音楽と共にプロローグのテキストが画面に流れていく。上質なCGによるデモムービーを見ていると、いや応なしに気分が高まってくるはずだ。ところが、実際にプレイしてみると、肩透かしを食らった気分になる。ゲーム画面は3Dで表示されるが、操作性があまり良くなく、ユニットが豆粒くらいになるほど遠くから眺めないとプレイしにくいのだ（AT-ATのような巨大なユニットが並べば、印象が変わるかもしれないが）。膨大な量のユニットをカバーしているので、多種多彩なメカを楽しむという点では満足できるだろう。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Ka52 TEAM ALLIGATOR

シンプルな操作性を期待していたが、本格的なフライトシミュレーターであるだけに、細かな操作が要求される。ただし、英語のナビゲーションに従ってトレーニングを行えば、最低限の動作は1時間程度でマスターできるだろう。このタイトルの注目ポイントは、何といってもHardware T&Lのサポートである。上記の評価マシンと、Riva TNT搭載カードを挿したマシンで比較したところ、1024×768ドット（32ビットカラー）の設定では、評価マシンの方が体感的に3倍以上のフレームレートを出していた。GeForce 256の実力が発揮される作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

快適に操作するにはジョイスティックが最適だが、キーボードからの複雑な入力も併用しなければならないのが難点である。ヘリコプターの独特な動きの制御をマスターするのは時間がかかるが、飛行機とは違った挙動が体験できる点が魅力となっている。特に、地上すれすれを飛行しなければならないシチュエーションが多くあり、プレイヤーの腕前が問われるところが良い。また、地上のオブジェクトが詳細に再現されており、それらを機関銃で一掃していくのが迫力満点である。多少難易度が高く感じられたが、挑戦する価値のあるタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

このコーナーでは、編集部が注目しているさまざまなジャンルの新作を取り上げ、4人がそれぞれの視点で評価・検証していく。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、ユニークなゲームシステムを持つ3Dアクション「MESSIAH」や名作レーシングゲーム「NEED FOR SPEED」の続編など、4タイトルをピックアップした。

各タイトルの平均点

非常に気持ち良くプレイできるゲームに仕上がっている。3人称視点の3Dアクションでは、キャラクターを動かすと視点移動に違和感を覚えることがあるが、本作の視点移動は滑らかで自然だ。また、なぞ解きにまつわる仕掛けが絶妙な難易度で配置されているので、達成感を得ながらゲームを進めていける。憑依システムも不自然さをまったく感じさせない出来である。個性的な各キャラクターに憑依して、さまざまな特殊能力を駆使しながらゲームを進めていく面白さは、本作ならではと言えるだろう。すべてのゲーマーにお勧めしたい。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

パズル的な要素がかなり濃いアクションゲームである。主人公は生身の状態では行動の自由が利かないが、NPCに憑依することで、そのキャラクターの持つ能力を使うことができる。状況に適した能力を持つNPCに乗り換えながら先に進んでいくというシステムがユニークで面白い。逆に、そのようなシステムだけに、適当にNPCを殺してしまうと先に進めなくなったり、即死するわなにはまって行動が制限されることも多く、自由度が低い点が気になった。キャラクターの動きが重いのも好みが分かれるところだろう。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	8	6	7
Wolfcub	9	8	7	8
MAD K	9	6	8	9
Ypsilon	8	7	7	7
平均点	8.5	7.25	7	7.75

交通法規を無視した破天荒なレースを楽しむという面白さよりも、美しい風景が広がる一般道をポルシェで疾走する快楽を重視しているような印象を受けた。そのため、従来のシリーズ作よりも、やや落ち着いた雰囲気がある。しかし、私はこの変貌を支持したい。夕焼けに染まった広大な畑が望めるノルマンディーの一般道など、見ごたえのある景観が用意された各コースを、テクノ風のBGMを聞きながら高速でドライブしていると、時間を忘れて没頭してしまうほど気持ちいいのだ。ただ、コースの種類はもっと多く用意してほしかった。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

"走る"こと自体がこれほど楽しいレーシングゲームは珍しい。コースは非常に走りやすい作りになっており、初心者でも気持ちよくプレイできるのだ。また、海沿いや山岳地帯などの景色の良いコースが多く、走行していると次から次へと先の風景を見たくなる。サウンドも素晴らしく、路面の状態に対応したリアルな走行音を聞くことができる。さらに、海沿いのコースではカモメの鳴き声が聞こえるなど、コースの環境に合った効果音が雰囲気を盛り上げてくれる。初心者／上級者を問わずにお勧めできる良質なタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	10	8	9	8	9
Wolfcub	9	9	7	10	9
MAD K	8	8	7	7	7
Ypsilon	7	8	8	8	9
平均点	8.5	8.25	7.75	8.25	8.5

映画『スター・ウォーズ』のキャラクターが、ユニットとして登場するリアルタイム戦略シミュレーション。視点をズームさせれば、各ユニットが忠実に再現されているのが分かる。しかし、ゲーム中ではズーム視点を使用する必要性があまりないので、小さく貧弱に表示されたユニットを見ている時間の方が長い。視点変更の操作とマップの見せ方で、一般的な戦略シミュレーションとの差別化を図っているようだが、逆に操作しづらくなっていたのが残念。スピード感とスリルに欠けるゲーム展開にも不満が残った。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

映画を題材にした本格的な3Dのリアルタイム戦略シミュレーションだ。『スター・ウォーズ』ならではの世界観を生かし、練り込まれたゲームシステムとなっている。視点切り替えが複雑だが、操作システムはうまくまとまっており、遊びやすくする工夫はされている。ただし、本格派のリアルタイム戦略シミュレーションにさまざまな機能を新しく盛り込んだという作風には不満が残る。シンプルなシステムにすることで、スター・ウォーズの知名度を生かした初心者向けのゲームにした方が良かったのではないだろうか。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	8	6	7
Wolfcub	7	9	6	5	6
MAD K	6	7	7	6	6
Ypsilon	7	7	7	8	7
平均点	6.75	7.5	7	6.25	6.5

ヘリコプター独特の操作感覚に慣れれば、かなり楽しく遊べるだろう。トレーニングモードが用意されており、ひととおりの操作はロシアなまりの英語音声（意外と聞き取りやすい）で教えてもらえる。ホバリングしながら地上の敵部隊を撃破するなど、ヘリコプターならではの戦術を簡単に実践できるのがうれしい。また、自機へ向けて発射される地対空ミサイルなどのグラフィックがリアルなので、戦闘時に高い緊迫感が得られる。パイロット以外にも、指揮官としての役割を担い、戦略的な指示を出すこともできるので、長く楽しめるタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

フライトモデルの再現度が高く、グラウンドエフェクトやブレードストールといった、ヘリコプターならではの現象もしっかりと再現されている。初心者用にトレーニングモードが用意されていて、短時間で機体の操縦と武器の操作ができるようになっているのも評価したい。ミッションは本格的な構成となっており、難易度が少し高いように感じた。山の陰に隠れつつ接近して奇襲するなど、地形の起伏を利用した戦術が必要とされるのだ。機体の操縦自体は割と簡単なので、上級者はもちろん、初心者にもお勧めできるタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	9	7	7	8
Wolfcub	7	7	7	8	7
MAD K	8	6	7	7	8
Ypsilon	8	8	7	8	8
平均点	8	7.5	7	7.5	7.75

ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

今月から始まったこのコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今回取り上げるのは、2000年夏に発売予定のオンラインRPG「レインガルド」。レインガルドは、エンディングがあるという点でほかのオンラインRPGとは大きく異なっている。レポーター役のチャコは、レインガルドの世界で、どんな旅を体験したのだろうか？

レインガルド編（その1）

異次元の世界へ3ヵ月の旅に出る

私はチャコ。「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）歴1年の初心者ゲーマーです。小学生の時以来、ゲームには縁の無い生活をしていましたが、UOに出会ってからというもの、ネットワークゲームの魅力と将来性に強く引き付けられています。これから、このコーナーでさまざまなジャンルのゲームを実際に体験していこうと思いますので、皆さんよろしくお願いします。

今回は、ベータテストが始まったばかりの「レインガルド」に初挑戦。レインガルドというのは、別次元に存在する世界で、インターネットを通じて訪問することができます。最近になってその存在が明らかとなり、世界中の人々の注目を集めました。このレインガルドが、西暦2000年より、日本からの一般観光客を受け入れることを決定したのです。以上の設定から分かるとおり、レインガルドでのプレイヤーは、冒険者というより、むしろ“観光客”。旅の期間も、3ヵ月と決まっています。現実時間で3ヵ月が過ぎたとき、レインガルドでの旅も終わることになるわけです。もちろん、1回目の旅が終わるだけだから、もう一度旅に出て、違った地域での観光を楽しんだり、前回とは違う遊び方を試したりしてもOK。3ヵ月（1クール）が終わると、次回での世界は再び旅のスタート当初と同じ状態に戻り、イベントなどがまた最初から体験できるようになっています。長期間体験できるテーマパークみたいですね。

私は旅行が好きなので、レインガルドのキャラクター作成画面が、入国手続き風になっていたのは好印象でした。入国はとっても簡単。最初のキャラクター作成画面で自分の名前と性別、スタート地点の登録を行います。偽名で密入国されたら困るからなのか、登録は1人1回に限られていました。変更はできないので、よく考えて決める必要があります。

レイナードでの冒険では不気味なトカゲに遭遇

私が旅の出発点に選んだのは“レイナード”。レインガルドには六つの国があるのですが、レイナードは、そのうち最も歴史の古い地域で、神秘的な伝承や儀式の残っている国だそうです。数多くの遺跡や、“光の館”という神殿があるみたい。早速、この神殿を訪ねてみることにしました。

でも、神殿ってどこかなぁ？ 街の人とちょっと話してみたけど、会話が吹き出しの中に表示されるから、あまり長い話ができません。近づき過ぎると、自分の吹き出しで、相手の吹き出しが隠れちゃうし。結局、神殿がどこかはよく分かりませんでした。残念！

仕方ないので、ちょっと付近を散策してみることにしました。レインガルドの通常画面は、近い場所は手前に大きく、遠い場所は奥に小さく表示される、末広がりの形になっています。風景のグラフィックには中間色が多く使われていて、森などは水彩画みたいにきれいでした。ゆったりしたBGMを聞きながら、景色を眺めているだけでも楽しかったです。

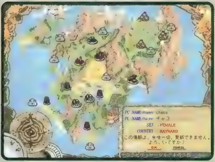
森林の風景が特に美しく、景色を見て歩くだけでも楽しい。せりふはご覧のとおり吹き出し式になっており、長い会話には向いていない

移動するときは、マップを見ると便利ですよ。旅行者全員に渡されるガイドマップはF6キーで表示できます。自分の現在位置も表示されるので、これがあればだいぶ安心。……と偉そうに書いてしまいましたが、方向音痴の私は道に迷っちゃいました。マップは便利なんだけど、画面の半分が覆われてしまうんです。それが嫌で適当に歩いていたら、いつの間にか怪しい洞くつの前に。そこに突然、不気味なトカゲが現れました！ BGMもテンポの速い曲に変わっています。これは多分モンスターだと思い、戦ってみることにしました。

LIFEがゼロになるとゲームオーバーになる。回復してくれる仲間がいなければ、残念ながら最も近い街のホテルか、特定の民家から再出発だ

戦闘での操作は、左クリックで通常攻撃、ダブルクリックで必殺技です。敵の攻撃を受ける前にクリックしまくって、連続で攻撃するのがいいみたい。ただ、……このトカゲは、私にはちょっと強過ぎたようです。

ダウンした私は、ホテルの自室で気が付きました。ガーン！ 復活しても、LIFEとFOODは全体の3分の1までしか増えないんですね。なんか悲しいです。オレンジ色のFOODゲージは、空腹度を表しているのですが、食事を取らないと回復しないみたい。さらに、このFOODの数値がゼロになると、LIFEも減っちゃうことが判明。あ～あ、取りあえず薬と食べ物を買うべきだったな。神殿行きは明日以降に見送り。まず先に、仲間探しをした方が良さそうです。どんくさいチャコですけど、見掛けたら声を掛けてくださいね。



作成できるキャラクターは1人だけ。公式ホームページに各国の特徴が詳しく書かれているので、それらを確認した上でスタート地域を選ぼう

スタート地点は自分の部屋。ここには、持ち切れないアイテムを置くことが可能だ。また、部屋に入ると全体の3分の1までLIFEとFOODが回復する

ステータスは、キャラクターのとった行動、装備によって変化する。経験値を得て成長するシステムだが、攻撃熟練度、製造熟練度、移動系スキル、知識系スキルの4分野それぞれにおいて、経験値の獲得の仕方は異なっている

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

Play Online Exclusive Review

042 MESSIAH (マルチプレイ非対応タイトル)
044 MAJESTY:THE FANTASY KINGDOM SIM
045 電車でGO! 2 高速編 3000番台 (マルチプレイ非対応タイトル)
046 Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001
047 Tiger Woods PGA TOUR 2000
048 F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版
049 MIGHT AND MAGIC Ⅷ:DAY OF THE DESTROYER (マルチプレイ非対応タイトル)

Information

開発元	: マイクロソフト株式会社
販売元	: マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	: マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	: オープン
OS	: Windows 95, Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	: Pentium 90MHz以上
メモリー	: Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	: 800×600ドット 256色以上
HD容量	: 80MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	: Direct3D
PC-98での動作	: PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	: 発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

MESSIAH

他力本願の非力な救世主となって神から命じられた使命を成し遂げる

メサイヤ

1999年12月号に「MESSIAH」のプレビューを掲載して6ヵ月が経過したが、ようやくゲームが完成した。ゲーム内容は、赤ちゃん天使が敵のキャラクターに次々と乗り移っていくという、一風変わった3Dアクションで、個性的なキャラクターデザインと美しい未来都市の風景に新鮮な魅力を感じる。難易度の高いなぞ解きが厄介だが、他人の体に憑依する際の緊張感と、乗り移った後のアクションが楽しい作品だ。

主人公ボブの唯一の特技は他人の体を乗っ取ること

画面を見ただけでは、MESSIAHがどのようなゲームか分かりづらいだろう。派手な銃撃戦シーンを見ると、3Dシューティングに見えてしまうかもしれないが、どちらかというと「トゥームレイダー」タイプに近く、ステージのなぞを解くことに重点が置かれた、ステージクリア型の3Dアクションなのである。

プレイヤーが操作する赤ちゃん天使ボブは、天国や地獄さえも支配下に置こうとしている地球の支配者層の企みを探るため、神の命により地球に遣わされた。ボブは、近未来都市を舞台に、地球の新支配者ファーザー・プライムが何をしようとしているのかを突き止めなければならないが、彼自身は非力で、武器がまったく扱えず、素手で敵を殴ることさえできない。また、天使とはいうものの、羽が未発達なので満足に飛ぶこともできない。

では、どうやってピンチを切り抜けていくかというと、ステージ内のそこかしこにいるキャラクターたちに乗り移って、彼らの力を借りるのだ。一度乗り移ったキャラクターは自由に操ることができ、離脱するまでは自分の体同然になる。乗り移ったキャラクターに備わっている特殊な能力や手持ちの武器も自由に扱えるので、戦闘に強いキャラクターに乗り移って敵をけ散らしたり、特定のドアを開けられるキャラクターに乗り移ってかぎを開けたりして、ステージをクリアすることになる。

敵に囲まれてしまうとなかなか憑依できず、あっという間に殺されてしまう。だれにも見つからないように、こっそり移動する必要がある

乗り移り方は簡単で、相手の背後からジャンプして体に飛び込むだけ。ただ、基本的にすべてのキャラクターがボブの敵なので、乗り移る瞬間をほかのキャラクターに見られると、たとえ憑依に成功してもそのキャラクターの仲間から攻撃されてしまうこともある。従って、周りに気付かれずに忍び寄って、乗り移ったり離脱したりする必要があるわけだ。

キャラクターごとに設定された特殊能力を上手に利用する

憑依したキャラクターの種類によって特殊能力や武器が異なるのが、MESSIAHの大きな特徴だ。例えば、警官に乗り移っていれば、遠くの敵に照準を合わせられるスナイパービューが使用でき、さまざまな立ち入り禁止区域に出入りできる。機械工に乗り移っていれば、かぎの掛かった特殊なドアを開けることができる。各ステージで行き詰まった場合、別のキャラクターに乗り移れば、攻略のヒントが得られるという仕組みなのだ。

憑依でいちばん重要なのは、このロックされたドアや特定の区域をどのキャラクターで通るかという部分で、特定のキャラクターでしか開かないドアがある場合、そこまで自分の乗り移ったキャラクターを殺さずに連れて行かねばならない。せっかく乗り移っても、その現場を見られて殺されてしまっては、もうそこでゲームがクリアできなくなってしまうのだ。非常にシビアなゲームシステムで、目の前の敵を倒せばいいという、単純なシステムにはなっていない。

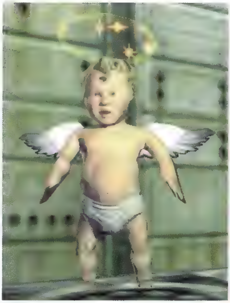
だが、そういった頭を使うプレイだけではなく、アクションゲームとしてのそう快感は失っていない。下から風を吹き上げている大きな換気扇の上をジャンプして飛び移っていくといった、ステージの高さや広さを感じさせる場面もある。憑依する瞬間のなんともいえない、弾むような感覚も気持ちいい。簡単な操作手順とキャラクターたち

実にたくさんのキャラクターが登場し、同じ警官であっても、その中で何階級かの種類に分かれる。これはいちばん権力のあるコマンダー

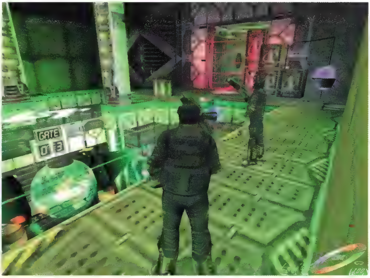
このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Shiny Entertainment社
発売元	株式会社ズー
販売元	M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 233MHz以上（Pentium II 300MHz以上推奨）
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX 7.0対応3D対応ビデオカード（16MB以上のメモリーを搭載したビデオカードを推奨）
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応サウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中（日本語版は5月発売予定）



これがボブの通常の姿。ゲーム中は3人称視点でプレイするが、足が短いため、高速に移動できない



ステージは立体的に入り組んでおり、記憶だけに頼るのは難しい。どの部屋にどのキャラクター用のドアがあったか程度は、メモしておくべきだろう

© 2000 Interplay Entertainment Corp. Messiah game and characters © 2000 Shiny Entertainment, Inc. The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc. 'Messiah', 'Interplay', the Interplay logo and 'By Gamers. For Gamers.' are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved.

同じ勢力のキャラクターに憑依さえしていれば、どんなに近くに寄っても攻撃されることはない

憑依していることがばれると、仲間のキャラクターから攻撃されることもある

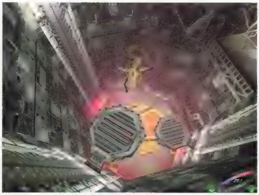
の動きの軽さが、単に難易度の高いゲームになることを避けて、スピード感を与えている。

状況に応じて武器を持ち替え敵を倒していく

自分自身では戦闘が一切行えないボブだが、ほかのキャラクターに憑依している間は、武器を使って敵を攻撃することができる。攻撃方法はその時の武器によって異なるが、武器を構えて攻撃モードにすると、現在戦闘中の相手に自動的に照準が合うので、後は攻撃ボタン(マウス)を連打するだけでよい。3Dシューティングのようなテクニックは必要ないので、強い武器を持っていれば有利になる。

武器の種類は豊富で、ポンプガン(ショットガン)やマシンガンといったオーソドックスなものから、火炎放射器、バズーカ砲といった大型の火器まで、合計15種類の武器が用意されている。中にはロケット推進式もり(相手を近くの壁に串刺しにする)といった、珍しいものまで用意されている。武器というよりは道具に近いものもあり、特定の物質をつかむのに使用するアーム型のアイテムや、装備中にジャンプすると傘のように広がって、ゆっくりとキャラクターを着地させるアイテムなどもある。

憑依の対象となる各キャラクターには、敵対関係が設定されていることに注意しなければならない。例えば、警官に乗り移っている場合、敵対しているCHOT(下層クラスのキャラクター)に見つかると、問答無用で攻撃されてしまう。また、同じ勢力のキャラクターのそばにいるときでも、無意味に武器を構えていると“攻撃の意思あり”と見なされて、仲間から袋だたきに遭ってしまう。今すぐ攻撃すべきか否かを考えながら、いかに乗り移ったキャラクターになりきって行動するかも、重要なポイントなのである。



短時間であれば自分の羽で飛んでいられるので、空気が吹き上がっている場所では、自力で足場を飛び越えることも可能

ゲーム自体には3段階の難易度設定が用意されていて、いちばん簡単な初級モードではボブはどの方向からでも相手に憑依でき、敵もさほど頭がよくない。ところが、いちばん難しい上級モードだと、ボブが憑依できるのは相手の背後の限られた範囲からだけで、敵は物陰に隠れながら攻撃し、ボブが憑依していたキャラクターが死ぬとボブも死んでしまう(通常は強制離脱するだけ)。1回目のプレイから上級モードでクリアするのは、非常に困難だろう。

MESSIAHは、アクション性が強い上にパズル的な要素があり、全体的に難易度も高いので、かなりのハードゲーマー向けといえる。残念ながらマルチプレイには対応していないが、その練られたステージ構成はチャレンジしがいのあるものだ。最近は歯ごたえのないアクションゲームが多過ぎる、と思っているゲーマーにはぜひプレイしてみてもらいたい。 (西尾ゆき)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

各武器には射程が設定されており、近距離でしか効果がない武器もある。ロケット推進式もりは、遠くからでも攻撃対象を串刺しにする強力な武器だ

ボブが憑依するまでの手順

相手が後ろを向いている間に、気付かれないように忍び寄る。この時、ほかのキャラクターに発見されてしまうと、憑依に成功しても攻撃を受けることがある

ジャンプして背中に飛びこむと、相手キャラクターは光を発しながらもがき苦しむ

光と体の歪みがおさまったら憑依完了。頭の上の天使の輪が、ボブが憑依している目印だ。これで、何食わぬ顔をして、先に進むことができる

マジェスティ:ザ ファンタジー キングダム シム

モンスターを撃滅しながら都市を開発する
ファンタジー系シミュレーション

「MAJESTY:THE FANTASY KINGDOM SIM」では、モンスターのはいかいしている、過酷な状況の中で街を発展させていかなければならない。侵略してくるモンスターをいかに効率よく防ぐかが勝敗の分かれ目となる、スリリングな都市開発シミュレーションである。

RPG要素を含んだ都市開発シミュレーション

「MAJESTY:THE FANTASY KINGDOM SIM」(以下、MAJESTY)は、一見、「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」に似たリアルタイム戦略シミュレーション系のゲームに見えるが、実は、シムシティシリーズと同じ部類に入る都市開発シミュレーションだ。しかも、単なる都市開発にとどまらず、RPGの要素もミックスされているユニークなゲームでもある。MAJESTYでは、都市を開発していく作業をメインにこなしながら、マップ内にうろつくモンスターのせん滅や、マップ内に配置された宝物を奪い返すという内容のシナリオをクリアしていく。

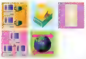
変わっているのが、画面内のユニットを直接動かせない点。ユニットは間接的な命令によって操作していくことになる。ユニットをうまく操作することが、このゲームの攻略のポイントでもある。

ゲーム開始時は都市を発展させるため、建物を建設することになる。まず建てたいのが、ウォリアーギルド(Warriors Guild)、市場(Market)、ウィザードギルド(Wizards Guild)、鍛冶屋(Black Smith)などだ。特に、ウォリアーギルドはウォリアー(Warrior)を雇い入れて、軍隊を強化でき、鍛冶屋は武器や防具を作り出すことができるからだ。

プレイ開始と同時に、街にはさまざまなモンスターが侵攻してくる。このモンスターを阻止するために、ガードハウス(Guard House)を建てたり、たくさんのウォリアーを配備する必要がある。建物を建設するには、土地を探索しておかなければならず、そのためには、レンジャーギルド(Rangers Guild)を建てて、レンジャー(Ranger)を雇い入れておく必要がある。このようにして、序盤は、建物の建設とユニットの補充がメインの作業となる。

序盤のヒントとして、レンジャーを大量に雇うことをお勧めする。彼らは、マップ内を勝手に歩き回り、見知らぬ土地をどんどん開拓してくれるのだ。

メイン画面の中には、サブ画面(左下)が用意されており、選択中のユニットや建物の周りの様子を確認できるようになっている



Information	
開発元	: Cyberlore Studios社
販売元	: ハズブロ・インタラクティブ
価格	: $39.99(US)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上(Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	: 32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	: DilectX対応のビデオカード
HD容量	: 350MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: DirectX対応のサウンドカード
対応API	: DirectDraw
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

All images are © 2000 Cyberlore Studios,Inc.
Microprose is a division of Hasbro Interactive

破壊したい建物へ賞金を懸けると、ユニットが建物を取り囲み、あっという間に破壊してくれる

報酬システムを活用してユニットをうまく配置する

先に述べたとおり、ユニットは直接動かすことができない。ユニットを思いどおりの場所へ移動させたり、モンスターと戦わせるためには、報酬システムを利用しなければならない。

この報酬システムとは、一言でいうとモンスターなどに賞金を懸けるシステムだ。モンスターや、敵の建物をダブルクリックすることで旗が表示され、賞金が懸かったことになる。数百Goldほど懸けると、ユニットが続々とそのモンスターや建物へ集まってくる。同様に、未開発の土地をダブルクリックし、旗を表示させると、探索報奨金を懸けることができる。このようにして、間接的にユニットを操作していくのだ。

建物を建てたり、街を発展させるにはたくさんのGoldが必要となる。Goldは、税金を徴収することで手に入れることができる。税率などの面倒な設定はなく、時間がたつと、建物に税金がたまっていく。この税金を回収してくれるユニットが集金人(Tax Collector)だ。彼らは、各建物を一軒ずつ回り、税金を回収してくれる。Goldを回収した集金人が城まで無事に帰ってくるとGoldがたまるようになっている。

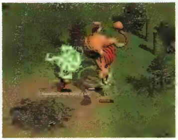
街中にモンスターがはいかいしていると、集金人がモンスターに襲われてしまい、収入が減るという事態に陥るので注意したい。そのため、街には、警備のためのユニットを多めに配置しておく必要がある。また、遠方の建物に集金に行く場合は、通り道にガードハウスを建ててあげよう。集金人がガードハウスに立ち寄った時点でも、Goldがたまるようになっているからだ。

集金人がモンスターにやられてしまった場合だが、新たに雇い入れる必要はない。時間がたつと自動的に現れるようになっている。これは街の人間も同様だ。雇い入れなければならないのは、戦闘可能なユニットだけということになる。

マルチプレイモードは最大4人までサポートし、相手の街の壊し合いがメインのゲーム展開となる。MSN Gaming Zoneで、簡単に対戦相手を見つけられる点もポイントだ。

(葉雪静岡)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆



序盤から、Evil Oculusなど手ごわいモンスターも登場する。モンスターも賞金を懸けることで、効率よく倒せる

個性豊かな戦闘系のユニット

MAJESTYのユニットは戦闘系と内政系に分かれている。戦闘系のユニットは雇う必要があるが、内政系のユニットは自然に補充されていく。戦闘系のユニットには、それぞれに名前が付いており、得意な攻撃方法も違う。戦闘系のユニットは、敵を倒すことでレベルが上がり、より強くなっていくので、大切に扱っていきたい。

ウォリアー

ウィザード

ローグ

電車でGO!2 高速編 3000番台

鉄道ファン待望のシリーズ続編は雪国情緒も描き出す

パソコン版ではシリーズ3作目となる「電車でGO!2 高速編 3000番台」。路線の拡大だけでなく、高解像度モードやリプレイ機能も追加されている。また、ファイル交換という形ではあるが、インターネットを活用した遊び方も用意されている。パソコンならではの"電車でGO!シリーズ"の楽しみ方を追求した意欲作だ。

パソコンだから実現できる高解像度のグラフィック

ゲームセンターに登場して話題になって以来、"電車でGO!シリーズ"は多くのゲーム機に対応するバージョンがリリースされてきた。PlayStation、NINTENDO64、GAME BOY、WonderSwan、Dreamcastのほか、パソコン版もある。2000年に発売が予定されているPlayStation2版を含めると、7機種のラインアップとなるのだ。この中で、最も美しい画像を楽しめるのは、言うまでもなくパソコン版である。PlayStation2の画像のクオリティーも高いが、テレビの解像度が現状のままでは、パソコンのディスプレイの方が画質は上回っている。

シリーズ最新作「電車でGO!2 高速編 3000番台」(以下、3000番台)の最大のセールスポイントは、本作から800×600ドットをサポートしている点にある。前作の640×480ドットでもPlayStation版をはるかに上回るクオリティーだったが、さらに画質が向上したのだ。線路わきにあるフェンスや建物の立体感が増し、プレイしてみると、それらが風景になじんでいることがすぐに分かる。また、田沢湖線の一部区間にある三線軌条(線路幅の異なる在来線と新幹線が同じ路盤を使うため、線路が3本ある)や、駅の屋根を支える柱として線路を再利用している個所など、細かいところまで再現されている。

さらに、雪景色の演出に効果的な"フォグ機能"も追加され、車窓風景が情感豊かに描かれている。特に、在来線並みの速度の秋田新幹線においては、独特のスピードで吹雪を切り裂いて走る感覚が見事に伝わってくる。ゲーム性とは関係ないが、このシリーズが鉄道ファンに支えられている以上、ディテールの再現は大切なのだ。

フォグ機能の効果が発揮される吹雪の風景。コンソール版ではぼた雪が落ちていたが、パソコン版では細かい雪を降らせて情景をリアルに描写している

運転確認に役立つ便利なリプレイ機能を搭載

3000番台のもう一つの特徴は、"リプレイ機能"が搭載されたことである。ゲームオーバーにならずに乗務を完了した場合、リプレイが再生できるようになっているのだ。レーシングゲームのような視点切り替えこそできないが、自分の運転を客観的に分析したり、見落としてしまいがちな標識を確認するのに便利な機能である。特に、給電区間の切り替え地点では、惰性で通過するとボーナスポイントが加算されるので、リプレイで場所を確認しておきたい。また、リプレイデータは、"replay.dat"というファイルに保存されるので、これをメールに添付して送信することもできる。全駅で0メートル停止を達成したり、なかなか出会えない電車と擦れ違ったら、リプレイデータを送って友人に自慢しよう。

パソコン版では、停車駅のスコア画面にホームモニター(画面左)が表示される。駅員の気分が少しだけ味わえるのだ

PlayStationやDreamcastでは、内蔵メモリーやCD-ROMドライブの制約があり、長距離のノンストップ区間の運転が再現できない。しかし、パソコンであれば、ハードディスクにインストールすることができ、大容量のメモリーを搭載しているため、コンソール機にはない路線も採用できるのだ。このようなパソコンならではの魅力は、"電車でGO!シリーズ"の世界を発展させる要素である。筆者は、前作のレビュー記事において、このシリーズのファンであるが故に、「高画質というだけでいいのか? パソコンならではの機能が欲しい」と苦言を呈した。その思いが届いたわけではないだろうが、本作は今までの移植版とは少々異なっている。ゲームセンターやコンソール機で楽しんだ人も、もう一度パソコン版で遊ぶ価値があるタイトルなのだ。今後のシリーズにさらなる期待が持てる作品である。 (杉山淳一)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	株式会社タイトー
発売元	株式会社タイトー
販売元	株式会社アンバランス
問い合わせ先	株式会社アンバランス ユーザーサポート 03-5283-3625
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumII 233MHz以上 (PentiumIII 450MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	640×480ドット以上、High Color(16ビット)
HD容量	230MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	2000年4月28日

© TAITO CORP. 1996, 2000

3000番台で選択できる路線

3000番台では、前作で収録された秋田新幹線と京浜東北線に新しい区間が追加され、さらに山手線と東海道本線が収録されている。コンソール版の最新作「電車でGO! プロフェッショナル仕様」「電車でGO! 名古屋鉄道編」では、イージーモードにおいてナビゲーションが採用されたが、旧作の完全移植に当たる3000番台では採用されていない。ナビゲーションに慣れてしまったファンにとっては、本作品の難易度はやや高めである。

山手線で目黒駅に差し掛かる。現在は地下にある東急目蒲線の駅がまだ地上に建っており、時代の変遷を感じさせるシーンだ。工事中の地下駅が見える時期は短かったため、3000番台が時代の証人だと言える

奥羽本線の峰吉川－刈和野間。単線の秋田新幹線と奥羽本線が併走する区間だが、一部の区間だけ奥羽本線側にも"こまち"が乗り入れ、新幹線同士が擦れ違う。その区間だけは、レールが3本の"三線軌条"となっている

東海道本線は擦れ違う列車の車種が多いので、非常に楽しい。左の車両は最新の通勤型車両223系で、車体のアルミステンレスの質感がよく分かる。右の車両は伯備線の特急やくものディーゼルカー

サミー・ソーサ ハイヒートベースボール2001

2000年の選手データを完全収録 野茂や伊良部でリーグ制覇を目指せ

横浜ベイスターズ佐々木投手のシアトル・マリナーズへの移籍や、2000年3月29、30日に東京ドームで行われたシカゴ・カブスとニューヨーク・メッツのリーグ開幕戦などによって、メジャーリーグへの注目度は、日本のプロ野球並みに高まっている。今回紹介する「Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001」は、メジャーリーグを題材にした野球ゲームの中で定番といえるタイトルで、2000年度の登録選手が実名で登場するのが魅力だ。

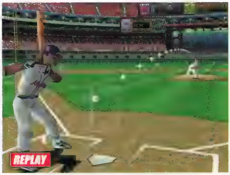
六つのゲームモードでメジャーリーグの魅力を堪能

野球を題材にしたゲームは複数のメーカーから発売されているが、分かりやすい操作性と実名選手の登場で人気があるのが、3DO社の「HIGH HEAT BASEBALL」シリーズだ。シリーズ最新作となる「Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001」(以下、HHBB2001)は、前作「HIGH HEAT BASEBALL 2000」(4月号のp.056参照)に比べて、各選手のディテールの見直しが行われており、ナイトゲームが追加されるなど、細かい点で改良されている。さらに全30チームの、2000年開幕時における最新データが用意されており、伊良部はちゃんとモントリオール・エクスポズにトレードされている。このように、選手登録の変更が完全に反映されているのだ。

気になる日本人選手も、前述の伊良部、野茂、吉井、長谷川といった注目選手が写真付きで収録されている。残念ながら、マリナーズに移籍した佐々木投手の名前は確認できなかった。マリナーズには"Shigeo Miyamoto"(宮本茂?!)という、筆者が聞いたことがない日系人が登録されているが、これは任天堂がマリナーズの筆頭株主であることと関係があるのかも。

ゲームモードは、好きなチーム同士で対戦するEXHIBITIONモード、ひたすらバッティングの練習ができるBATTING PRACTICEモード、好きなスラッガーを選んでホームランを打ちまくるHOMERUN DERBYモード、1年を通してシリーズを戦っていくSEASONモードなど、6種類用意されている。これだけゲームモードが用意されているので、その時の気分に応じてプレイスタイルが選べる。特にSEASONモードは、1年間を通してシリーズを戦っていくので、じっくりと腰を据えてプレイできる。さらに、3Aや2Aなどのマイナーリーグのマネージメントも可能で、ゲームをプレイしていくうちに、メジャーリーグの運営形態が理解できるはずだ。

HOMERUN DERBYモードでは、ボールの飛距離によってポイントが加算され、最も遠くにボールを飛ばした選手の勝ちになる。このモードでは、ピッチャーの球種を読む必要はないので、ゲームに慣れていないプレイヤーでも楽しめるはずだ



バッターから三振を奪うと、リプレイで球種が確認できる。このほか、自分がヒットやホームランを打ったときにもリプレイが表示され、テレビ観戦をしているような気分になれる

MSN Gaming Zoneでの対戦が可能 対戦相手との心理戦で勝敗が決まる

マルチプレイは、TCP/IPとIPXの二つのプロトコルをサポートしており、MSN Gaming Zone、Mplayer、HEAT.NETといった3大ゲームサーバーに標準で対応している。この三つのロビーサイトを巡回すれば、いつでも対戦相手を見つけることができるはずだ。

対戦では、球種の選択が重要になっている。各ピッチャーは2~6種類の変化球を持っていて、ピッチャーが投げる球種とバッターが読んだ球種とが一致しないとジャストミートできない。ボールがホームベース上に来た時にバットを振るだけの、単純なゲームではないのだ。従って、単純に球速が速いピッチャーよりも、球種が豊富なピッチャーの方が、対戦でいい成績を収めることが多い。現実のピッチャーとバッターの駆け引きのように、心理戦に強いプレイヤーが勝負を制するのだ。

リプレイでは、オーバーアクションで三振を告げる審判や、くやしがるバッターの動きなども非常にリアルに再現される

このようにHHBB2001は、シングルプレイはもちろん、マルチプレイも非常に奥の深い内容になっている。グラフィックやサウンドは、正直言って1世代前のものという印象を持ったが、ゲームの面白さ自体は、ほかの野球ゲームと比べて決して劣っていない。スポーツゲームが好きな人はもちろん、メジャーリーグをより詳しく知りたい人にもお勧めの1本だ。 (M-husky)

試合中はF1かYキーを押すことで、マウンド上のピッチャーが持つ球種を確認することができる。この中から、ピッチャーがどれを投げてくるかを読んでバットを振るのだ

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆

体験版

Information

開発元	3DO社
発売元	3DO社
価格	$24.99
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(MMX Pentium 200MHz以上推奨、3DNow!対応)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 7.0対応ビデオカード
HD容量	110MB以上(250MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0対応のサウンドカード(EAX対応)
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

Sammy Sosa

ドミニカ共和国の英雄。東京ドームで開催されたメジャーリーグ開幕戦に参加しており、日本ではMcgwire以上の人気を誇る

Mark Mcgwire

2年連続60本以上のホームランを打ち、本塁打王となった今世紀最強のスラッガー。Hank Aaronが持つ、メジャーリーグの通算本塁打数を破ることができるか

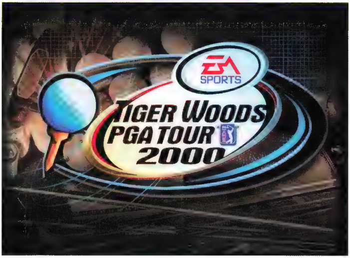
野茂英雄

1999年は開幕目前にニューヨーク・メッツを解雇されたものの、ミルウォーキー・ブルワーズで復活。2000年はデトロイト・タイガースに移籍し、木田との日本人リレーが見られるかも

伊良部秀輝

1999年前半は8連勝を含む活躍をしたものの、後半は失速。ワールドシリーズのベンチ入りもできず、トレードでモントリオール・エクスポズへ移籍

© 2000 The 3DO Company.All Rights Reserved
3DO,High Heat Baseball,Softball Slam,and their respective logos,are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S and other countries.



タイガー・ウッズ PGA ツアー 2000

コースエディット機能を搭載した新シーズンのPGAツアー

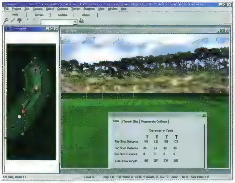
ゴルフ界のスーパースター、タイガー・ウッズのキャラクターを採用し、ゴルフトーナメントの最高峰PGAツアーを再現した「Tiger Woods PGA TOUR 2000」。前作を上回る美麗なグラフィックと、新機能が追加され、ますます面白くなった。

使いやすいインターフェースと大幅に向上したグラフィックが売り

PGAツアーを題材にした本シリーズは、マイクロソフトのLINKSシリーズと並ぶゴルフゲームの代表的なブランドだ。LINKSシリーズのシミュレーション的な作風に対して、こちらのシリーズは、グラフィックやプレイのしやすさなど、ゲーム性を重視している。完成度の高い前作をさらにパワーアップさせており、特にグラフィックが緻密で美しい。ショット時のサブ画面など、まるでテレビ中継を見ているかのようなリアルな作りだ。演出効果にこだわった内容は、ゴルフファンのつぼを押さえているといえるだろう。

前作に用意されていた、Golf Lessonはなくなってしまったが、新たにコースエディット機能が追加されたのは特筆に値する。自分好みの美しい3Dゴルフコースが設計できるようになり、楽しみが広がっているのだ。

この「Tiger Woods PGA TOUR 2000」は、最大で1600×1200ドットの解像度をサポートしている。しかし、高画質を楽しむためにはそれなりのマシンパワーが必要だ。筆者は、PentiumIII 800MHz、GeForce 256搭載ビデオカード、メモリー128MBの環境で3DエフェクトをすべてHIGHにし、解像度を1024×768ドットに設定してプレイしたのだが、ショット時の画面のちらつきが気になった。



コースエディット機能の画面。コース設計の操作はさほど難しくないが、起伏を作ったり、木を植えて行く作業は多少根気がいる

Information

開発元	：エレクトロニック・アーツ
販売元	：エレクトロニック・アーツ
価格	：$37.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(PentiumIII 400MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(128MHz以上推奨)
ビデオ	：2MB以上のメモリーを搭載するDirectX対応ビデオカード(8MB以上のメモリーを搭載する3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	：100MB以上(600MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX7対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

© 2000 Electronic Arts.

操作は前作と同じ。無理な方向に打とうとするとアシストラインが赤くなり、警告してくれるので、プレイしやすくなっている

用意された8種類のコース以外に新コースのダウンロードが可能

本作品に収録されているコースは、PEBBLE BEACH GOLF LINKS、TPC AT SAWGRASS、TPC AT SUMMERLIN、TPC AT HERON BAY、TPC AT PRESTANCIA、TPC AT PIPER GLEN、TPC OF SCOTTSDALE、TPC AT THE CANYONSの8種類だ。また、前作と同様に新しいコースをエレクトロニック・アーツのホームページからダウンロードできるようになっている。

初めはタイガー・ウッズをCPUプレイヤーに設定し、彼の戦術を観察することをお勧めする。プレイの参考になるからだ。ちなみに、ルールはストロークプレイ、トーナメント、PGAツアーシーズン、スキンズマッチ、マッチプレイ、フォーサム、フォーボール、ショットアウトの8種類が用意されており、ゴルフのルールをすべて網羅している。

操作は前作と同じだ。アーチ状に表示された打球の軌跡を見ながら、的確なショットを打つことができるので、初心者にも遊びやすい作りとなっている。また、飛ばしたい距離に合わせて自動的にクラブが選択されるという点もうれしい。そのほかのアシスト機能も充実しており、例えばショット時に、進路に高い木が立っていると注意を促してくれるのだ。

マルチプレイはラグを感じず、実に快適に楽しめた。チャット機能を使って会話しながら、のんびりプレイできる点は評価に値する。

18ホールすべてをプレイする時間は、約30分程度。気軽に楽めるので、ゴルフファンだけでなく、初めての人にもお勧めしたいゲームだ。（杉山淳一）

ミスショットした時のがっかりしたアクションや、ナイスショットを決めた時のガッツポーズも前作と同様、リアルに再現されている

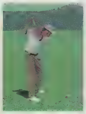
グラフィック	★★★★★
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆

多彩なキャラクターが登場

Tiger Woods PGA TOUR 2000はタイガー・ウッズだけでなく、1999年のマスターズで優勝したマーク・オメーラなど、PGAのトップスターが多数登場する。プレイを楽しくしてくれるキャラクターたちを紹介しよう。

元バスケットボール選手のマイケル・ジョーダン。タイガー・ウッズ以上の人気者

1999年のオーガスタを制したマーク・オメーラ。タイガー・ウッズの前に立ちはだかる、強力なライバル



15歳で初トーナメントを制した、天才プレイヤーのリー・ヤンゼン。全米オープンで2回の優勝経験を持つ

マルチプレイ専用のオリジナルキャラクター、ジェニファー。ショットの威力はなかなかのものだ

航空母艦の甲板上の1カット。誘導員が手をクロスさせ、止まれの合図を出している。甲板上の誘導灯も、雰囲気のあるリアルな光り方をしている

艦載機のオペレーションに着眼した新たな発想のフライトシミュレーター

F/A-18E スーパーホーネット

完全日本語版

イマジニアから発売される「F/A-18E スーパーホーネット」は、最新型戦闘機F/A-18Eのフライトモデルやアビオニクスを精密に再現した、リアル志向のフライトシミュレーターである。先立って発売されたJane'sブランドの「F/A-18」とは違った切り口で練り込まれた、上質なタイトルに仕上がっている。

究極のリアリズムで キャリアオペレーションを仮想体験

まずは、ざっとスクリーンショットを眺めてみよう。地形の表現こそ見栄えが悪いものの、機体や艦船のディテールが細かく描き込まれていることに驚かされる。さらに、空母の甲板上で作業しているデッキクルーたちまでもが描かれていることに注目してほしい。

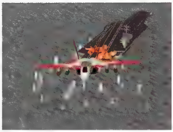
この「F/A-18E スーパーホーネット」(以下、スーパーホーネット)は、"航空母艦と艦載機のオペレーション"を徹底的に再現し、リアリズムを追求した硬派なフライトシミュレーターである。単純に離艦と着艦の練習(タッチアンドゴー)を繰り返すだけで、ゲームとして面白みを感じることができるタイトルは、本当に久しぶりだ。ミッションを終えて無事帰還したとしても、最後に着艦という最大の難関に挑まなければならないという、艦載機ならではのスリルと楽しみが十二分に体験できるのである。

スーパーホーネットにおける兵装の種類の豊富さには、目を見張るものがある。JSHOWやJDAMといった最新のハイテク兵装から、CBU-89といった通好みの兵装、偵察ポッドまでもがラインアップに加えられており、そのどれもがリアルに再現されているのだから、ミリタリーファンであれば感激することは間違いない。

ジェット戦闘機を題材にしたフライトシミュレーターの場合、必ず話題に上るのがレーダーの再現度である。簡易化されているとはいえ、F/A-18Eの機首に搭載されているAGP-73レーダーはゲーム中でも11種類ものモードを備え、状況に応じて的確に使い分ける必要がある。しかし、この操作を覚えるために四苦八苦する、というほどの複雑さではない。スーパーホーネットが中級者以上を対象としていると考えれば、ちょうど良いバランスではないかと思う。

独特なユーザーインタフェースで パイロット気分を満喫

気になるF/A-18Eのフライトモデルは、デジタルフライバイワイヤーらしいスタビリティー(安定性)の高いものに仕上がっている。しかし、決して機体の浮遊感を失うようなものではない。また、敵機AIの出来が素晴らしいことに加え、パッドロックViewやバーチャルコクピットViewといった視点も使いやすく、充実している。リアル志向のフライトシミュレーターとして問われることの多い、フライトモデル、兵装、敵機のAI、プレイヤーの視界などの点において、高い水準をクリアしているのである。



cluster bomb(子弾散布爆弾)が着弾した瞬間である。子弾が周囲一面にばらまかれて爆発する様を、見事に再現している

これでマルチプレイが軽くて楽しければ最高なのだが、残念ながら、1on1の対戦でも画面がスムーズに表示されず、ストレスのたまる結果となってしまった。マルチプレイがパッチで修正されて快適になったというのはよく聞く話なので、このスーパーホーネットも今後の改良に期待したいところである。

一般のフライトシミュレーターでは、さまざまな機能の操作をキーボードに割り当てておくのが普通である。ところが、スーパーホーネットでは緊急を要する一部の操作以外にキーボードを使用することはなく、画面に並んだ計器パネルのボタンをマウスで直接クリックすることで、基本的な操作を行うようになっている。これは一見面倒に思えるが、実にリアルな仕様である。なぜなら、本物のパイロットだって、レーダーのモードを切り替えるときはディスプレイを見つめながらボタンを指で押すのだから。視線を移動して、MFDを眺めながらボタンをぱちぱち押していくのは、感情移入ができて楽しいものである。 (Warren大尉)

グラフィック	★★☆☆☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★☆☆☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

最新鋭機F/A-18Eの美しい機動

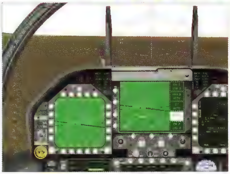
翼端からベイパー(飛行機雲)を引いて、ひねりを加えた強烈な高G機動を行うF/A-18E。これは、ウィングオーバー機動の変種である。

Information

開発元	Digital Integration社
発売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 233MHz以上 (PentiumII 300MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応のビデオカード
HD容量	300MB以上(400MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D、DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年4月28日

©1999-2000 Titus. All rights reserved.
Developed by Digital Integration

砂漠上空を飛行するF/A-18E。翼下に、これでもかというくらい抱え込んだ対地攻撃兵装が迫力満点だ。地形描写はいまひとつだが、グラフィックだけを売りにしているのではないため、特に気にならなかった



コックピットは細部まで描写されており、FLIR画像もMFDにくっきりと映し出されている。これは、前方の橋をDigital Display Indicatorsを使ってロックオンしたところだ

Might and Magic VIII Day of the Destroyer

マイトアンドマジック8 デイ オブ ザ デストロイヤー

大作RPGシリーズの最新作が早くも登場 マッピング必須の広大な世界が冒険の舞台だ

おなじみのRPGシリーズの最新作、「MIGHT AND MAGIC Ⅷ:DAY OF THE DESTROYER」が日本語マニュアル付きで発売された。前作が完全日本語版で登場してから間がないので、そんなに矢継ぎ早に出てくるなんて、手抜きがされているのでは? と思う人がいるかもしれない。しかし、ぎっしりと中身の詰まった濃い内容はそのままに、新たなクラスのシステムが導入されるなど、さまざまな進化を遂げた作品となっているのだ。

ちりばめられた多くのなぞに挑戦する膨大なボリュームのシナリオ

「MIGHT AND MAGIC Ⅷ:DAY OF THE DESTROYER」(以下、MM8)は、ごくオーソドックスなスタイルのRPGである。さまざまなクラスのキャラクターから5人を選んでパーティーを組み、広い世界を旅しながらクエストをこなし、最後には世界の危機を救うという内容になっている。

ゲーム中に数多く用意されたクエストは、自分の好きな順番で解いていけるのが特徴で、未知の土地をあちこち冒険しながら、手探りで進んでいくような感覚で遊ぶことができる。また、クエストを解きながらいろいろな人々の話を聞いていくうちに、シナリオのメインとなる物語が分かってくるようになっている。そのため、押し付けがましさを感じずに、自然にシナリオに入り込んでいけるので、飽きずに長時間プレイすることができるだろう。

今回の冒険の舞台となるのは、なぞのクリスタルの出現によって天変地異が続発している、ジャデイム大陸だ。クリスタルの影響で、魔法の根源である元素を生み出している異次元への門が開いてしまい、世界は崩壊の危機に立たされている。プレイヤーは、キャラバンの護衛中に火山の噴火と海賊集団の襲来に巻き込まれてしまい、これを発端にいろいろな事件へと連鎖的にかかわっていくことになる。

最初は1人きりでスタートするのだが、旅先や出会った冒険者や、クエストの解決をきっかけに知り合った人たちを、随時パーティーに加えていける仕組みになっている。仲間になったキャラクターは、自分のキャラクターと同様に操作することが可能で、好きな時にパーティーを入れ替えることができる。

敵対勢力同士の争いに巻き込まれるなど、パーティーは波乱万丈な運命に引き込まれていく。クエストの進め方次第では、いずれかの勢力に加担することになる

種族と職業の特徴が混ぜ合わされた八つのクラスのキャラクター

キャラクターのクラスは8種類に分かれているのだが、これが少し変わったラインアップになっている。おなじみのナイトとクレリックのほかに、ネクロマンサー(毒や死霊を扱う魔法使い)、トロール(腕力のみを武器に戦う)、ミノタウロス(やり、おの、鈍器を扱うが、かぶとはかぶれない)、ダークエルフ(魔法を使い、取引に長けている)、バンパイア(敵を魅了したり、体力を吸い取る能力を持つ)ドラゴン(アイテムを装備できないが、強力なブレス攻撃を行う)など、種族的な特性を前面に押し出した設定となっているのだ。

アイテムのグラフィックは秀逸で、ディテールも凝っている。インベントリー画面は、いつ見てもわくわくする

一般的なRPGでは、種族とクラスが分かれることが多いのだが(このシリーズも前作まではそうだった)、MM8ではこの二つの要素が混然一体となって、それぞれのキャラクターの特徴になっている。クラスによって、学べるスキル(技術)と学べないスキルが設定されているので、どんなパーティー構成にするのか、どの時点で新しいキャラクターと入れ替えるべきかなど、考えさせられる要素が多い。

RPGの重要な要素の一つである戦闘システムは、前作同様にターン制とリアルタイム制をその場で切り替えられる方式を採用している。1人称視点の3Dアクションのように、敵は3Dのマップ上をこちらへ近づきながら攻撃してくるのだが、途中でターン制に切り替えるとそこでゲームの進行が停止し、じっくりと考えながら攻撃を行うことができるようになっている。この際、画面表示はそのままなので、探索を中断された気にはならず、スムーズに戦闘に移行できるのだ。MM8の優れた点は、こういった、プレイヤー視点での冒険を妨げないように気が配られているところである。

MM8では、ミノタウロスやオーガ、リザードマンといった住人が暮らす世界を冒険することになるので、ファンタジー色の強い異世界を、存分に満喫できる。シリーズを通してのファンの方、このシリーズの今までのタイトルをプレイしたことがないRPG好きの方、どちらの人にもお勧めしたい。

(西尾ゆき)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★½
操作感	★★★½
総合評価	★★★★½

ゲーム中に登場するカードゲーム ARCOMAGE

前作でクエストにもなっていたカードゲーム「ARCOMAGE」が、カードの種類を増やして再登場している。ARCOMA GEは、カードによってお互いのタワーを攻撃し合うという単純なルールのゲームで、一定の高さまでタワーを建てたプレイヤーが勝ちとなる。ただし、カードを使用する際に資源を消費するため、ターンごとに支給される資源をいかにうまく利用していくかが勝利のポイントとなっている。

前作で好評だったARCOMAGEは、ダウンロードのみという形ではあるが、単体のゲームとしても低価格で販売されている(海外のみ)

プレイヤーが作成することができるのは、スタートの際に使用するキャラクター1人のみ。残りのパーティーメンバーは、町の各所や冒険者の宿で仲間に加えることができる

画面は3Dで表示される。細かいメニューなどはアイコンでまとめられており、メイン画面は広くて見やすい

ダンジョンは立体を生かした構造で、複雑な仕掛けが用意されていることが多い。洞くつの壁が大きく動いて新たな通路ができるなど、大掛かりなトリックも増えた

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	New World Computing社
発売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (PentiumⅡ 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64以上推奨)
ビデオ	DirectDraw対応のビデオカード (Direct3D対応のビデオカード推奨)
HD容量	375MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D、DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Might and Magic, Day of the Destroyer, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック

春は始まりの季節と言われるが、モータースポーツの世界においてもそれは同様だ。さまざまなカテゴリーのチャンピオンシップが次々と開幕し、今後の展開が非常に楽しみである。今回の特別企画では、この春に発売されるレーシングゲームを、カテゴリーごとに4タイトル紹介する。ゲームの世界でレースに参戦して、ライバルたちと激しいバトルを繰り広げよう。　文／オリハラコウジ

フォーミュラ1

F1（フォーミュラ1）は、ヨーロッパを中心に世界各地を転戦する、世界選手権の名にふさわしいレースである。各レースの結果に応じてポイントが加算され、シーズンを通して最もポイントを稼いだドライバーとチームがチャンピオンとなる。F1の特徴は、最新のテクノロジーを結集してマシンを製作していることである。特に近年は、ダウンフォースを発生させる技術が各チームの個性になっている。実際のところ、約600キログラムのマシンに対して、300km/hで走行した時のダウンフォースは約1トンに達するとも言われている。そのため、チームごとに工夫を凝らしたデザインを採用しているのだ。エンジンは現在、10気筒、3000cc、ノンターボに限定されている。ドライバー同士の戦いのほか、マシン性能の競争もF1の見どころである。

NASCAR

NASCARとは、National Association for Stock Car Auto Racingの略で、アメリカでは絶大な人気を誇るカテゴリーのレースだ。毎週末、何らかの形で公認レースが開催されており、たくさんのマイナーシリーズが存在する。そのトップにWinston Cupシリーズが君臨しているので、一般的にはこれをNASCARと呼ぶ。シリーズは獲得したポイントで争われ、1位に175ポイント、2位に170ポイント、3位に165ポイントという具合に得点が加算されるほか、レース中に1度でもトップに立てば5ポイント、最も長くトップにいたドライバーには5ポイントがボーナスとして加算される。マシンを供給しているのは、Ford、Chevrolet、Pontiacの3社で、約700馬力のハイパワーなエンジンが、市販車そっくりなボディに搭載されている。この迫力がNASCARの魅力である。

公道レース

ルマンのような公式のレースでも公道を使用するケースはあるが、それ以外にも多くの公道レースが世界中で開催されている。ヨーロッパでは古くから公道レースに理解があり、長い歴史を持つ。最も有名なのは、ミッレミリア（イタリア語で1000マイルという意味）と呼ばれるイタリアの公道レースだ。1927年から始まり、1957年に死亡事故の為にいったんは禁止されたが、1982年に復活。参加できる車種は、1957年までに出場していた車と同型でなければならず、現在は懐かしの名車によるレースとなっている。スピードよりも優雅さが楽しまれ、「自分もいつかは参加したい」と思わずにはいられない魅力を備えている。かつては、ブレシア～ローマ間の1600kmをノンストップで競っていたが、現在はステージ別に時間を計測して走る、ラリー形式のレースになっている。

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

ポルシェファンのために作られた超本格派ドライビングシミュレーター

ニード・フォー・スピードシリーズの5作目となる「ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED」は、ポルシェという、ヨーロッパを代表する名車をテーマにしている。1950年代に作られたオールドポルシェから、最新型の911 GT3 CUPまで、実に80車種以上を網羅したこだわりのゲームである。レーシングゲームという枠を超えた、ポルシェシミュレーターとでも言うべき内容に仕上がっている。

Information	
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	7,800円
発売時期	2000年5月末予定

オールドポルシェでクルージング 忘れかけた運転の楽しさを思い出そう

この「ニード・フォー・スピード ポルシェ UNLEASHED」(以下、NFSポルシェ)は、ポルシェファンには涙もののゲームだ。1950年代の356から、Carreraはもちろん、小型ロードスポーツのBoxsterまで、まさにポルシェの歴史のすべてが詰まっている。エンジン音や車体の挙動まで、かなり本格的に再現されており、制作チームのただならぬポルシェへの愛情が感じられる。

このゲームは、通常のシングルプレイヤーとマルチプレイヤーのほか、ストーリー仕立てのファクトリードライバー、賞金を稼いでいくエボリューション、ポルシェの名車を年表式に見られるポルシェクロニクルなどのモードで構成されている。基本的には9種類のオープンロード(公道や街中)を疾走するのだが、それ以外にも5種類のサーキットが用意されている。もちろん、歴代のポルシェの中からプレイヤーの好みの車種を選ぶことが可能だ。

グラフィックに定評のあるニード・フォー・スピードシリーズだけに、ゲーム画面は非常に美しく、公道がメインの舞台ということもあり、自然の景観や街並みを楽しみながらドライブすることができる。特に、オールドポルシェで走る場合、それほどスピードが出せるわけではないので、コートダジュールやノルマンディーなどの牧歌的な景色を眺めつつクルージングすることができ、本当に感激してしまう。

また、NFSポルシェでは細かな仕掛けが至る所に用意されている。Boxsterなどのカブリオレタイプの車種ではルーフが開閉でき、しかもその状態によってエンジン音の聞こえ方まで変化するのだから、恐れ入る。また、機能的な意味はないものの、ハザードや方向指示灯、クラクション(当然ながら、車種によって音が違う)の操作だってできてしまう。ハンドルタイプのコントローラーにこれらの機能を割り振って、ポルシェオーナーの気分を満喫しよう。

狭い路地を時速100キロ以上で走り抜けるスリル。コックピットビューにすると、迫力満点だ

曲面を生かしたポルシェ独特のデザインも、美しく再現されている。

シングルプレイがより楽しくなる 工夫が凝らされた二つのゲームモード

NFSポルシェの最大の特徴は、ファクトリードライバー／エボリューションの二つのゲームモードである。ファクトリードライバーでは、プレイヤーはポルシェのテストドライバーとなり、さまざまなミッションをこなしていく。これが実にバリエーション豊かで、顧客を乗せての高速ドライブ、雨や雪の中でのマシンテスト、ジムカーナによるドライビング能力テストなどが用意されており、プレイヤーを飽きさせない。特に街中では、車幅ぎりぎりの狭い路地をすり抜ける必要があり、非常にスリリングな気分を味わえる。

一方のエボリューションは、車種限定のレースで賞金を稼ぎ、新しいポルシェを次々と買い集めていくモードである。カテゴリーの異なる車種を買えば、新たなレースに参加できるようになるというわけだ。さらに、購入した車は、タイヤ、サスペンション、エンジンなどを別途購入してチューンアップしたり、ペイントを施したりできる。ちなみに、購入の際には新車と中古車を選ぶことが可能。新車の場合には、さまざまなグレードから車種を選び、さらにボディーやシートの色を選択できる反面、価格はやや高めとなっている。中古車は安価で購入できるメリットがあるが、中古車やレースでダメージを受けた車は、修理して万全の状態をキープし、次のレースに備える必要があるので、それなりの出費は覚悟すること。

このニつのモードによって、前作と比べても飽きの来ないシングルプレイとなっている。今までのニード・フォー・スピードシリーズがそうだったように、よりいっそう進化したゲーム内容で、われわれを楽しませてくれるはずだ。

雨のアウトバーンをスラローム走行し、車のデータを集める。これもテストドライバーの仕事だ

公道を使ったレース

公道レースというと、漫画や映画だけの話かと思われがちだが、実際に公道を使ったレースは世界中で行われている。中でも、F1の舞台となっているモナコサーキット、ルマン24時間耐久レースのサルテサーキットなどは有名である。公道を利用する場合、サーキットと違って路面の状態が一定ではない。そのため、セッティング、ドライビングが難しい。NFSポルシェでもこの点はしっかり再現されている。特に街中では、石畳やアスファルト、土などの違いによるグリップの差を、確かに感じ取れるはずだ。

石畳は、アスファルトより滑りやすい。コーナリング中のブレーキングなど、挙動が不安定になる行為は避けるべきである

スリッピーな路面でのジムカーナ。サイドブレーキをうまく使って、スピンをコントロールするテクニックが必要になる

開幕して間もない2000年シーズンの最新データを引っ提げて登場！

F1 2000

残念ながら日本人ドライバーは参戦していないものの、マクラーレン対フェラーリ、ハッキネン対シューマッハのバトル、ホンダの復帰など、見どころの多い今シーズンのF1。そんな2000年シーズンのドライバー、マシン、サーキットがすべて実名で登場するのが「F1 2000」だ。

Information	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア　カスタマーサポート　03-5436-6499
価格	7,800円
発売時期	：2000年6月予定

リアルで難解なシミュレーターだが初心者にうれしいヘルプ機能を搭載

この「F1 2000」の何よりのセールスポイントは、最新のデータを反映しているという点だ。なにしろ、開幕したばかりの2000年シーズンを早くも丸ごとデータ化しているのだから、本物のテレビ中継を見た後にプレイすれば、盛り上がること間違いなしだ。17のサーキット、22人のドライバー、11のチームが再現されており、すべてが実名で登場する。

グラフィックに関しては、車のモデリングのクオリティーがやや物足りない。しかし、チームによって異なるマシンの微妙な形状の差や、カラーリング、スポンサーロゴなどが実物に忠実で、一見しただけでもどのチームなのか、即座に分かる出来となっているのだ。

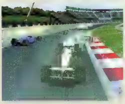
レースモードは、すぐレースに参加できるQuickRace、コースを選んで1戦だけを競うGrand Prix、シーズンを通してポイントを争うChampionshipのほか、セッティングを詰めるためのTest Dayが用意されている。各サーキットは、路面の起伏や周囲の景色、広告の看板などを含め、かなり実物に近い形で再現されていて、それぞれの特性に合わせたセッティングが重要になってくる。

操作性はなかなかシビアに仕上げられているものの、初心者向きに各種ヘルプ機能が搭載されているのがありがたい。ブレーキやシフトチェンジのタイミングを自動調整してもらうことが可能なので、ドライビングのテクニックを練習するにはもってこいの内容になっている。項目別に、ヘルプのオン・オフを切り替えることができるので、慣れてきたら少しずつオフにしていけば良い。すべてのヘルプを解除すると、相当難しくなることを覚悟しておこう。アクセルに割り当てたボタンがキーボードのようなデジタルな入力装置であれば、スピンを起こさずにマシンを発進することすら困難である。小刻みにボタンを押して、タイヤと路面のグリップを微妙にコントロールしていく必要があるだろう。

ピットでの作業内容は、カーソルキーを使って指定する。この操作はピットレーンで行えるほか、Tabキーを押すことで、事前に指定しておくことが可能である

テレビ中継風のリプレイ画面で、レースを振り返る。レース中では見逃してしまった場面も、じっくりと確認することができる

周回遅れの車や、タイムアタックを終えた車は、タイムアップを狙うためのレコードラインを空けてくれる。それが、必ずしもプレイヤーが有利になる位置であるとは限らないのだが……



ブレーキング時のスモークがすごい。コックピットビューでは画面が見えなくなってしまうほどなので、この外部視点の方が走りやすい

下り坂でのブレーキング

F1に限らず、実際のレースで使用されるサーキットには、かなりきつい傾斜がある。テレビ中継を見ていても分かりづらいが、サーキットでの観戦経験がある人なら、おそらく知っていることだろう。このコースの高低差も、ドライビングに大きく影響するのだ。特に、ブレーキの利きが強烈なF1の場合、下り坂でハンドルを切りながらのブレーキングは避けた方がいい。あっという間にバランスを崩し、スピンしてしまう羽目に陥ることだろう。

おなじみ、鈴鹿のシケイン（通称、カシオ・トライアングル）。この場所も下りになっているので、早めのブレーキングが必要となっている

臨場感を存分に味わえる半面やや親切さに欠ける画面設定

F1 2000の臨場感はかなりのものなのだが、やや親切さに欠けるという印象を受けた。具体的には、画面から得られる情報量が少ないという点が挙げられる。ゲーム中、多数のビューモードを選べるのだが、実際にドライブに使用できるのは3種類。それらのうち、ドライバーの視点でしかスピードやギアの状態を確認することができず、初心者にとってつらい仕様となっている。ドライバー視点はリアルだが、車の挙動をつかむには不向きな視点なのである。

天候の変化を採用していないことも、不満点の一つである。F1のテレビ中継を見ていれば分かると思うが、悪天候時には、性能の劣るマシンを操るドライバーが思いもよらない良い走りをして、意外なレース展開になることが多い。このような要素を取り入れていないのは、非常に残念だ。

とはいえ、セッティング項目の豊富さ（セッティングメニューだけで3画面ある）やスピード感に加え、F1マシンのいちばんの特徴でもある、加速・減速のパワフルさが画面から伝わってくる点は、評価に値する。実際のレースと同じく、レースコンディションや前後にいるライバルとのタイム差などは、チームスタッフが音声で知らせてくれるので、先に述べた外部視点での情報不足も、見方を変えればリアルさの表現とも受け取れる。もう一歩だけ内容を詰めてもらえれば、より完成度の高い内容になったと思うのだが、それでも、じゅうぶんに楽しめるF1シミュレーターに仕上がっている。

モナコ名物のトンネルの入口で、フェラーリとジャガーを追うマクラーレン。トンネルへの進入速度が、オーバーテイクのかぎとなる

©2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, the Electronic Arts logo, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the US and/or other countries. EA SPORTS is an Electronic Arts(tm) Inc. brand. All other trademarks are the property of their respective owners.

F1 WORLD GRAND PRIX

オフィシャルならではの臨場感
テレビ中継感覚で楽しめるF1ゲームだ

昨年発売された「オフィシャル フォーミュラ 1 レーシング」の続編が、日本語版で発売される。その名は「F1 WORLD GRAND PRIX」。1999年シーズンの公式データに基づいたデータを搭載し、本物志向のプレイヤーも満足できる内容になっている。グラフィックやサウンドも大幅にグレードアップされており、実際のF1同様の迫力が味わえる出来栄えだ。

Information

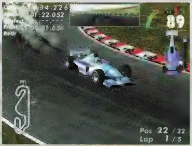
発売元	：ビデオシステム株式会社
販売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	8,800円
発売時期	：2000年5月26日予定

多彩な視点が用意され 迫力満点のレースが楽しめる

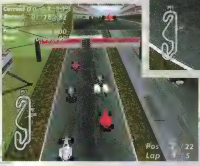
1999年のF1サーカスを忠実に再現した「F1 WORLD GRAND PRIX」(以下、F1WGP)は、リアルなグラフィックがいちばんの魅力となっている。32ビットカラーで描かれたマシンは、本当に色鮮やかで美しい。さらに、Hardware T&Lもサポートしているのだ。また、サーキットに響き渡る音も大迫力で、上質なF1サウンドが体験できる。後方からライバルのマシンが近づけば、そのエンジン音だけで距離や位置関係が予測できるほどである。

F1WGPでは、FIAに認可された公式のデータを採用することで、登場する22台のマシンだけでなく、全16種類のサーキットのディテールも、より本物に近づいている。広告の看板やマーキングに加え、起伏を含めたレイアウトも丁寧に作り込まれており、走行後のリプレイを見るのが楽しみの一つとなっている。リプレイでは、テレビ中継のようなトラックサイドのカメラ、マシンに取り付けられたカメラに加え、ヘリコプタービューと呼ばれる上空からのカメラの映像を、自由に切り替えられる。さらに、ラップタイムやリザルトの表示も、テレビ中継そっくりにレイアウトされているのだ。

視点の豊富さは、もちろんレース時にも生かされている。複数の車載カメラ視点やマシンの後方視点はもちろん、ヘリコプタービューでの操作も可能だ(もちろん、あまり走りやすくはないが)。特に面白いのは、ヘルメットの中から見る視点で、まさにドライバーになった気分を味わえる。



バックミラーやシフトなどの各種情報は、どの視点でも表示される



スタートラインを上空から眺める。ホイルスピンしてしまったマクラーレンをしり目に、ぐんぐん加速していくフェラーリ

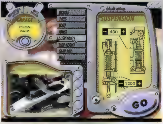
どちらかといえばアーケードゲーム感覚 ライバルとの競り合いを楽しもう

本格派として高い完成度を誇るにもかかわらず、初心者でもプレイできるように作られているのは、前作同様に親切な点だ。気軽に楽しみたいときはARCADEモード、じっくり時間をかけて楽しみたいときはSIMURATIONモードと、気分次第で遊び分けることができる。さらに、初心者を助けてくれるドライビングアシスト機能も採用されているのだ。また、各サーキットのデータが詳細に書かれた、コース情報画面がうれしい。コースに出る前に、ヘリコプタービューでサーキット上空を飛行できる、というおまけも付いているので、コースの確認はばっちりというわけだ。

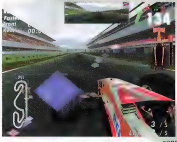
一方、本物志向のプレイヤーには、セッティングを詰めていく楽しみが用意されている。セッティング画面はグラフィカルで分かりやすいインターフェースになっており、いちいち用語を覚えなくても、簡単に調整できるよう工夫されている。予選用、本選用のセッティングを分けてセーブできるのも優れた点だ。

今回プレイしたのは開発中のバージョンなので、まだマルチプレイ機能が実装されていなかった。製品版では、最高12人までがネットワーク経由で対戦できるようになる予定だ。さらに、画面を分割して1台のパソコンを使って2人で対戦することもできる。これはコンソール機でよくある対戦方法だが、パソコンゲームでは珍しいモードである。

操作感覚については、マシンの挙動がデフォルメされている部分も見受けられ、アーケードゲームのような味付けに仕上がっていると感じた。もちろん、セッティング次第で挙動が変化したり、腕を磨いてラップを詰めるといったことができないわけではないが、どちらかといえば、純粋にライバルとのバトルを楽しむといった遊び方が向いているだろう。



メニュー画面は、洗練されたインターフェースを採用している。これは、8項目に分かれたセッティングの画面



豊富に用意されたいくつもの車載カメラが、リプレイを盛り上げてくれる。レンズフレアの効果もきれいだ

縁石を使ってタイムアップ

サーキットでよく見掛ける、コーナーの両わきにある赤や青のしま模様のライン。これは縁石と呼ばれ、積極的に利用すればラップタイムを短縮することができる。アウト・イン・アウトなどの走法で、マシンがなるべく直線に近いラインを走る方が理想的なのはご存じのとおり。コーナーの最も内側に入った時、内側のタイヤを縁石に乗せて道幅をいっぱいに使うことで、より直線的なラインを走ることができるのである。コーナリング中は、遠心力で外側のタイヤのみに荷重がかかるため、内側のタイヤには負担がかからず、縁石に乗り上げてもスピードが落ちにくいのだ。

縁石に乗ると、バランスが崩れてしまうこともある。利用できる縁石とそうでない縁石を見分けるために、失敗を恐れずトライしてみよう

©2000 VIDEO SYSTEM CO.,LTD."FORMULA ONE", "FORMULA 1", AND"F1","FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP", (TOGETHER WITH THEIR FOREIGN TRANSLATIONS AND PERMUTATIONS) ARE TRADE MARKS OF THE FORMULA ONE GROUP OF COMPANIES.An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

(注)今回掲載した画像は、開発中のものです。

アメリカンレーシングの醍醐(だいご)味がここにある！
NASCARのスピードと迫力を満喫しよう

NASCAR 2000

Information

発売元	エレクトロニック・アーツ
価格	$39.95(US)
発売時期	発売中(アメリカのみ)

市販車のボディーをベースに、フォーミュラカー並みの大出力エンジンを搭載するという、とんでもない発想を思いつくのがアメリカという土地柄のすごさだ。NASCARという競技でオーバルサーキットが多用されるのは、そのスピードを最大限に発揮するためである。どの瞬間においても、サーキットのどこかで必ずバトルが繰り広げられている、そんな熱いレースを再現した「NASCAR 2000」の登場だ。

要求されるシビアな操作 ハンドルコントローラーは必須!?

“ライバルとの駆け引きにこそレースの面白みがある”、そう考えている人にお勧めなのが「NASCAR 2000」だ。1周の距離が短いショートコースが多く、主にだ円状のオーバルサーキットを走るので、どの場所でも相手を追い抜くチャンスがある。それが、NASCARというレースなのだ。NASCAR 2000のゲームモードには、すぐにレースを楽しめるQuick Raceのほか、好きなサーキットで1レースのみを争うSingle Race Weekend、ライバルと1対1で勝負するRace Against the King、シーズンを通して楽しむChampionship Seasonが用意されている。まずはSingle Race Weekendで腕を磨き、それからChampionshipに挑戦するのがお勧めである。

NASCAR 2000でのドライビングを最も楽しむことができるのは、やはりオーバルサーキットでのレースだ。スピード感は抜群だし、ショートコースであれば、常にライバル車と競り合いながらレースが展開していく。とはいえ、ライバルを次々と抜き去っていく、という快感を味わうことは難しい。ミスをしないよう、細心の注意を払いつつ距離を詰め、スリップストリームを使って追い抜きをかける。そして、次の車にターゲットを定める、というのが一般的な展開だ。

また、アクセルを少しでも緩めると、前を走る車との間隔が大きく広がってしまうだけでなく、再び最高速度まで加速するのに時間がかかってしまう。そのため、なるべくスピードを落とすことがないよう、道幅を広く使ってレコードラインを進む必要がある。NASCAR 2000では、大味な見た目とは違って、非常にシビアなドライビングが要求されるのだ。これを極めるなら、ハンドル型のコントローラーは必須である。

コックピットからの視点。ここから左右や後方を、ボタン一つで即座に見渡すことができる。プレイヤーにそれだけのゆとりがあれば、の話だが

ぼろぼろになったボンネット。この状態で走っているというのも驚きだが、ここまで壊れてしまったら、一刻も早くピットに入って修理する必要がある

ピット作業中のクルー。作業内容は、ピットレーン走行中に選択しておく。イエローフラッグが振られて、追い越し禁止となっている間を利用するのがお勧めだ

NASCARのローリングスタート

NASCARでは、ローリングスタートというスタート方法が採用されている。停止した状態で待機し、合図と共に一斉に走り出す方法が一般的なので、慣れていないプレイヤーはこのルールに戸惑うことだろう。ローリングスタートでいちばん大事な注意点は、グリーンフラッグが振られても、すぐに追い越しをかけてはいけない、ということだ。スタートラインを越えるまでは、追い越し禁止となっているのである。このルールに違反すると、手痛いペナルティーを課せられてしまうことになる。

NASCARでは、オーバルサーキットだけでなく、おなじみの入り組んだサーキットでもローリングスタートが採用されている

セッティングと度胸で勝負 あきらめずに走り切れば勝機あり

NASCAR 2000で勝負の明暗を分けるのは、ドライビングテクニックだけではない。車のセッティングを煮詰める時から、すでにレースは始まっているのだ。タイヤの空気圧とサスペンションの調整は特に重要で、何度も設定をやり直し、練習走行を繰り返すことになる。変更した部分ははっきりと違いが表れるので、初心者には分かりやすく感じられるだろうが、リアルさという点で、上級者には物足りないかもしれない。

セッティングが決まれば、いよいよ予選に参戦する。NASCARのルールにのっとり、予選は2回に分けられている。最初の1回でラップタイムを競い、その結果で下位になったドライバーのみが、2回目の予選でタイムの更新に挑戦できる。レース中においても、事故が起こればイエローフラッグが振られて追い越し禁止になるため、各車の車間が縮まる。以上の二つの点を考えれば、NASCARでは上位と下位の差を縮めて、レースを面白くする工夫がなされていることが分かるはずだ。オプションでフラッグの有無を設定することもできるが、ONにしておいた方が断然楽しい。

ピットインも作戦の重要なポイントである。特に、NASCARではピットで作業できる人数が少なく、かなり時間を消費する。そこで、摩耗の激しい外側のタイヤ(右回りのコースでは左側のタイヤ)のみを交換し、作業時間を短くするという作戦がよく使われる。NASCAR 2000では、この要素も再現されている。ピットレーンに入ってからピットに到着するまでに、どの項目の作業を行うかをリストから選択する、というシステムを採用しているのだ。プレイヤーの判断力が試される、良く考えられたシステムである。

残念なのは、マルチプレイにおいてTCP/IPに対応していない点。サポートされているのはIPXとシリアルのみなので、今後のアップデートに期待したい。

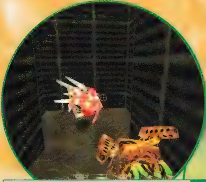
コース上で事故が起こると、即座にイエローフラッグが振られる。その他のフラッグの合図も、すべてこのように画面右上に大きく表示され、確認しやすい

©2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Portions ©2000 Stormfront Studios. All rights reserved.

特集1

話題作が続々登場 パソコンゲーム 高密度攻略

本格的なリアルタイム戦略シミュレーション「STAR WARS:FORCE COMMANDER」、ユニークなシステムを採用している2本の3Dシューティング「大刀～DAIKATANA」「THIEF 2:THE METAL AGE」を徹底攻略。そして、4回目となる「Flight Simulator 2000」の記事では、トラフィック作成ソフトや機体データ集など、さまざまなアドオンソフトを紹介する。



三つの難易度の違いや
シークレットの在りかなど
シングルプレイで役立つ情報を掲載

056

大刀～DAIKATANA

文／稲垣宗彦、木下吾一

ユニットと施設の詳細なデータと
この作品ならではの効果的な戦術を解説

060

STAR WARS:FORCE COMMANDER

文／下村隆善

フライトがさらに楽しくなる
4本のアドオンソフトを紹介

064

Flight Simulator 2000

文／Fuji教官

序盤ミッション攻略に役立つ情報と
特徴的なゲームシステムを徹底解説

068

THIEF 2:THE METAL AGE

文／新　清士

浪人と将軍では大きく異なるシングルプレイの三つの難易度レベル

DAIKATANA

「大刀～DAI KATANA」も、今回で3回目の特集となる。今月も開発途中のバージョンでのプレイとなったため、紹介した情報が変更される可能性もあるが、シングルプレイにおける3段階の難易度による違いと、シークレットについて解説しよう。

要求されるプレイヤーの実力がまったく違う三つの難易度

「大刀～DAIKATANA」(以下、大刀)のシングルプレイでは、ゲーム開始時に三つの難易度を選択できる。メニュー画面に並ぶ3人のヒロの足元に配置されたボタンには、左からRonin／Samurai／Shogunと記されている。これはシングルプレイの難易度を選択するためのボタンで、Roninから順に、徐々にゲームプレイが難しくなっていく。具体的な違いは後述するが、3Dシューティングに慣れない初心者や、あまり腕に自信のないプレイヤーは、手軽に遊ぶことができるRoninレベルを選択しよう。

最も難しいShogunレベルを選択した場合、途中で拾えるアイテムが少なかったり、敵の攻撃がしゃれにならないほど強烈だったりと、プレイヤーはさまざまな点で困難な状況に追い込まれることになる。Shogunレベルは「QUAKE」やその他の3Dシューティングでテクニックを鍛えたプレイヤーであっても、じゅうぶんに手強く思えるレベルである。

なお、ストーリーに関して言えば、難易度による変化はない。ゲーム展開そのものはまったく同じなので、安心して自分の腕に見合ったレベルを選択し、大刀の壮大なストーリーを満喫しよう。

難易度レベルで変化する敵のAIとパラメータ

難易度を変えてプレイしてみると、まず気付くのが、敵の数の違いである。Roninレベルと比べると、Shogunレベルでは倍以上の数の敵が襲い掛かっ

3人のヒロの下に並ぶボタンで難易度を選択すれば、シングルプレイ[illegible]開始となる。3Dシューティング初心者[illegible]ば、[illegible]しめる[illegible]がお勧めだ

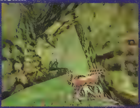
これはエピソード1に登場するカエル型のロボット。[illegible]レベル[illegible]から[illegible]を吐いて[illegible]てくるように、[illegible]攻撃する必要がある。Shogunレベルでは、かみつきの威力もかなりのダメージになるので、なるべく遠距離射撃で倒すべきである

難易度別、敵モンスターの変化

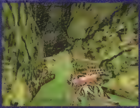
難易度設定によって、敵の攻撃はこれだけ変化する。これらの画像から、展開の厳しさを想像してほしい。

敵の数の違い

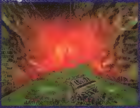
Ronin



Samurai



Shogun



[illegible]

攻撃力の違い

Ronin

Samurai

Shogun

[illegible]

Information

発売元	:アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	:アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	:Eidos Air版(英語版)7,800円 (日本語版8,800円)
発売時期	:2000年春予定 (日本語版2000年6月予定)

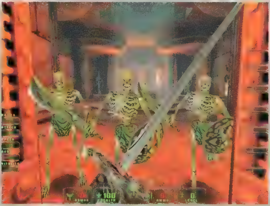
Daikatana © Ion Storm L.P. 2000. Ion Storm, Daikatana and Superfly Johnson are trademarks of Ion Storm L.P. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. [illegible] under licence by Eidos Interactive KK 2000. All rights

てくる。そのため、Roninレベルであれば足を止めて戦ったり、あるいは敵を無視して無理やり進むことができるような局面でも、何らかの特別な対処が必要となってくる。消極的ではあるが、少しずつ前進して、敵をおびき出しては後退し、1体ずつ確実に倒していくという戦術が最も効果的である。一方、敵の数が多いということは、プレイヤーのレベルアップもその分早くなるということでもある。五つのスキルにポイントを割り振ることで、自分の好みの能力を育てていくというRPG的な要素が、より顕著になるのである。

違っているのは数だけではない。敵の移動速度が速くなり、攻撃間隔も非常に短くなってくるのだ。また、RoninレベルとSamuraiレベルではあまり変化が見られないが、Shogunレベルになると敵の索敵範囲が広がってくる。そのため、近づいてくる足音が聞こえたと思ったら、次の瞬間には目の前に敵が出現している、という恐怖が味わえる。さらに、敵の攻撃を受けたときにその場にとどまっていると、連続攻撃を受け続けることになり、瞬時にゲームオーバーとなってしまう。難易度が高ければ高いほど、より早い段階で敵の居場所を察知し、適切な武器を選択して、効率良く倒していくテクニックが問われることになるのだ。

また、難易度が上がるごとに、敵の耐久力と攻撃力も高くなっていく。例えば、RoninレベルのときにDisruptor Gloveのような弱い武器でも1、2発で倒せる敵に対して、Shogunレベルで同じ手段を用いようものなら、強力な攻撃を無防備に受けてしまうことになる。常に死の危険にさらされるShogunレベルのプレイでは、近接攻撃の武器だけでは何もできない、と思った方が良いだろう。逆に、Roninでは弱い武器でもどんどん先に進むことができるので、Ion Blasterなどの飛び道具の弾薬が余りがちになる。これを利用して、Roninレベルで武器の使用感をいろいろと試してみるのもいいかもしれない。

ほかに、目立たないながらも重要な違いとして、敵の攻撃手段が難易度によって異なる点が挙げられる。特に、何種類かの敵は、Roninレベルでのみ、攻撃方法がおとなしいものになっている。そのため、Roninレベルで敵の特性を覚えたとしても、SamuraiレベルやShogunレベルでは役に立たないことがあるのだ。



近接攻撃しかしてこない敵だと思って高をくくっていたら、遠距離から集中砲火を受けて死んでしまった、というようなことも起こり得るので、注意しよう。

配置されているアイテムの変化

難易度が変わると、マップの随所に用意されているアイテムにも変化が見られる。これは主に回復アイテムの量の変化で、アイテム自体の効果や、武器、弾薬の総量には、難易度ごとの差は見られなかった。

では、実際にどの程度の違いがあるのかを見ていこう。まずRoninレベル、特に序盤では、じゅうぶん過ぎるほどの回復アイテムを拾うことができる。敵と出会うたびにダメージを受けながら進んだとしても、そのたびに最大値まで回復することが可能である。操作に戸惑いながらの初めてのプレイでも、1体の敵によほど手こずらない限り、いきなりゲームオーバーになるようなことはあり得ない。

それに対して、Shogunレベルともなると、状況はがらりと変化する。Roninレベルのときに回復アイテムがいくつかまとまって存在した場所でも、Shogunレベルでは1個しか置かれていなかったりするのである。ただでさえ敵の攻撃が激しいのにもかかわらず、回復できる機会が非常に少ないということで、どんなに腕の立つプレイヤーでも厳しい戦いを強いられることになる。唯一頼ることができるのは、各所に隠されたシークレットのアイテムと、体力を最大まで回復できる施設の存在だ。Roninレベルでは軽視しても問題ない回復施設だが、Shogunレベルでは積極的に活用していきたい。そうでなければ、クリアはまず不可能である。

Ronin

Samurai

Shogun

The Marshのマップにおける全シークレットを完全解説

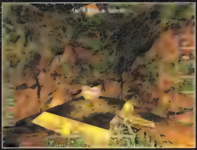
大刀の面白さの一つに、シークレットの探索を挙げることができる。シークレットには、アーマーや弾薬、体力回復アイテムなどが隠されており、強力な武器がいち足早く手に入ると、その後の展開が極端に変わる可能性もある。難易度を高く設定している場合には、シークレットの発見は必須条件となる。ここでは、プレイヤーが最初に挑むマップ「The Marsh」に隠されたシークレットを、すべてお見せしよう。これらの情報から、シークレット捜索のこつがつかめるのではないだろうか？

シークレットNo.1 滝に隠された金属製のシャッター

手に入るアイテム Goldensoul

Marshとは本来、湿地、沼地といった意味だが、どう見ても下水かごみ廃棄場といった風景が広がるこのマップ。不気味に光る緑色の汚水が各所に流れ、よどみを作っているが、これらに触れてもダメージを受けることはないので安心してほしい。ゲーム開始直後にある、壁に開いた穴から流れ落ちる緑色の滝に近づいてみると、はしごが隠されていることに気付くだろう。このはしごを上り、右奥へ続いている洞くつを進むと、金属製のシャッターに突き当たる。USEキーを使ってシャッターを開けると、中にはHEALTHが上昇するGoldensoulが置かれている。

遠くからでは気付かないかもしれないが、滝の中にははしごが隠されている。右上にある、HEALTHを回復する効果のある木の実がヒントになるだろう

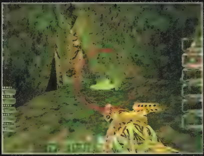


Goldensoulは、「QUAKE」でいうところのMegahealthと同じ効果がある。通常では100までしか回復しないHEALTHを、限界を超えてさらに100追加する(ノーダメージであれば200になる)。ありがたいアイテムなのだ

シークレットNo.2 水のたまった縦穴

手に入るアイテム スキルアップアイテム(ATTACK)

大まかに表現すると、The Marshのマップは複数の広場のような空間と、それらをつなぐ狭い通路(洞くつのような形状が多い)で構成されている。最初に通過することになる洞くつの途中に、小さな水たまりがあるのを見つけることができるだろう。近寄ってのぞき込んでみると、実はただの水たまりではなく、かなり深い縦穴になっているのが分かるはずだ。しかも、底の方には何やら赤い光が見える。潜っていくと、そこにはATTACKの能力が一定時間増強されるスキルアップアイテムが隠されている。



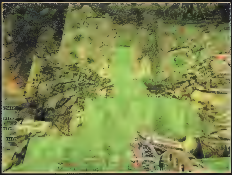
何の変哲もない水たまりが、実は二つ目のシークレットへの入り口となっている。ふちに立ってのぞき込んでみると、どうやらかなり水深がありそうだ

底の辺りに、何やら赤い光が見える。赤い光の正体は、ATTACKを強化するスキルアップアイテムだ。これを取れば、武器の発射間隔が短くなり、敵への対処が楽になる

シークレットNo.3 滝が流れ落ちる洞くつ

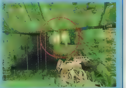
手に入るアイテム Chromatic Armor

最初のシークレットを発見した後であれば、それ以降に登場する滝には必ず注意を払うようになっているだろう。その期待を裏切ることなく、またもや滝の中にはしごが隠されているのを見つけることができるのである。ここで手に入るのは、ARMOR値100の性能を持つChromatic Armorだ。The Marshでは、足元が水で遮られて見えづらくなっている場所が多く、いつのまにか忍び寄って来たサイボーグ風のフロッグから、気付かぬうちに手痛いダメージを食らってしまうこともある。備えあれば憂いなし。守りは固めておくに越したことはない。



いくつもの段が重なった場所に流れ落ちる滝の上に、洞くつがぽっかりと口を開けている。左の階段からジャンプすれば、そこまで上ることができる

Intermission



固定砲台が設置された広場から右手の方向、地上より1メートルくらい上の所に、洞くつが見える。足場がない上、ジャンプでも届かないが、近寄るとGoldensoulの鼓動が聞こえてくる

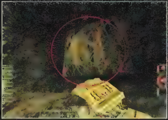
3番目のシークレットからさらに先へ進むと、プレイヤーの存在を感知して攻撃を開始する固定砲台の待ち構える広場に出る。ここから右手に洞くつが見えるのだが、ジャンプしても入ることができないくらいの高さにあり、近づくと鼓動が聞こえてくる。少し離れてジャンプしてみると、奥の方にGoldensoulがあるのが見える。また、左手のはるか上の方を見上げると、岩の上にSave Jemが置かれている。特に足場となるような場所も見当たらないので、どちらも別の通路を見つける必要がありそうだ。

ゲーム途中でのセーブを可能にするSave Jemと、HEALTHを上昇させるGoldensoul。これら二つの特殊アイテムは、独特な"音"を発している。鼓動のような音が聞こえてきたら、その周囲をくまなく探してみよう。もっとも、この音は壁で遮られていても聞こえてくる。実際には、かなり遠回りしなければ入手できないこともあるので、注意が必要だ。

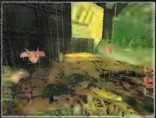
シークレットNo.4 通路わきの隠し扉

手に入るアイテム Health Kit、Save Jem、Ion Pack、Plasteel Armor

中ボスとの戦闘が行われる場所の手前に、長い上り坂となっている通路がある。出口直前で左へ曲がっているのだが、その角の壁をよく見てみると、不自然な出っ張りが目に留まるはずだ。怪しいと思ったら、取りあえずUSEキーを押してみること。これは、シークレットを探すときの一つのセオリーである。すると、岩壁の一部が後退して、新たな通路が現れる。中には上へと続くはしごがあり、テラスのようになった高台へと続いている。発見がさほど難しくない割に、Save Jem やARMOR値が200というPlasteel Armorなど、さまざまなアイテムが入手できる。



通路の壁に、不自然な膨らみを発見。USEキーを押すとその膨らみが奥へと後退、通路が現れる



がけの下をのぞき込むと、そこは固定砲台があった広場であることが分かる。はるか上方に見えていたSave Jemは、4番目のシークレットだったのだ

シークレットNo.5 敵施設入り口の足場の下

手に入るアイテム Wraith Orb

長い上り坂の通路を抜けると、一気に視界が開け、ミシマの研究施設が前方に見える場所へと至る。深い谷に架けられた橋の先にある施設の入り口は、まるで城門のようなたたずまいだ。実際、この入り口は厳重なセキュリティーシステムを擁しており、プレイヤーが近づくと中ボスに当たる巨大モンスターをはじめ、大量の敵が襲い掛かってくる。谷底にも敵が待ち構えているため、どこにも逃げ場はなく、かなり激しい戦闘を強いられることだろう。

戦闘が終わったら下の池に飛び降り、はしごを使って通路の出口へ戻ろう。そこから右手の岩壁の斜面を渡り、施設入り口の足場の下にある空間を目指すのだ。すべり落ちることなくたどり着けたなら、Wraith Orbを入手することができる。これは、一定時間の間だけプレイヤーの身体を透明にして、気配を消すことができるというアイテムだ。

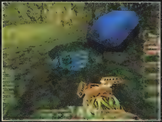
中ボスとの戦場となる場所だ。敵の施設へは橋が架けられているが、渡り切ると橋が破壊されて、退路を絶たれてしまう。右の斜面の先に、シークレットが隠されている

シークレットNo.6 コントロールルーム入り口

手に入るアイテム Mega Shield、スキルアップアイテム（POWER）

このThe Marshのマップは、いくつかのロックされたドアを通り抜けないと、クリアすることができない。中ボスを倒して先へ進むと、コントロールルームらしき部屋の入り口へたどり着くことができる。この入り口のドアもロックされているが、固定砲台を破壊することで解除することができる。通常、固定砲台は遠距離からセンサーを破壊することで無傷で対処できのだが、この砲台だけは、地形的に絶対にダメージを受けてしまうのがつらいところだ。

さて、最も分かりづらい6番目のシークレットだが、実はこの固定砲台の手前に隠されている。慎重に近づいていった場合、作業員が地面に向かって何かをしているのが見えるだろう。地面に向けてIon Blasterを連射してみると、弾の光が反射しない六角形のポイントが見つかるはずだ。そのわきに立ち、USEキーを押してみよう。すると、ハッチが開き、地下へのはしごが現れるはずだ。ここで手に入るのは、POWERを一時的にブーストするスキルアップアイテムと、ARMOR値を400まで上昇させることができるMega Shieldである。



コントロールルームの入り口の前。Ion Blasterを地面に向かって連射してみると、1カ所だけ光が反射しない部分があることに気付くだろう。USEキーを押してみると、地面に隠されていたハッチが開き、地下へ潜るはしごが現れる

シークレットNo.7 隠し通路

手に入るアイテム Goldensoul

コントロールルームを抜けると、そこは緑色の水が流れる小さな滝の上だ。ここから下へ降り、左へ行った所にあるドアに入ると、The Marshのマップはクリアとなる。しかし、シークレットをすべて見つけ出すのであれば、その前に右にあるはしごへと向かう必要がある。はしごの上は、ヘリポートのような広場になっている。乱暴な攻撃で出迎えてくれるモスキートたちを倒したら、最奥にある水の流れる洞くつへ。この洞くつは少し高い場所にあるが、岩を足掛かりにジャンプすれば、問題なく進入することができる。そして、そこにはGoldensoulが隠されている。最初の固定砲台のある場所から見えた洞くつが、この場所なのだ。そのまま、以前に通った広場へ降り立つのもいいが、先に進むなら引き返した方が近道である。

ここは、固定砲台が設置されていた広場へ通じている洞くつだ。Goldensoulを取る前に、木の実を取って体力をできるだけ100に近づけておこう

シークレットNo.8 水路の先にある隠しエリア

手に入るアイテム Goldensoul、Ion Pack、Health Kit、Save Jem、C4 Vitzatergo

The Marshから次のマップへと進む出口の前には、緑色の水が流れている。この流れに沿って進んでいくと、行き止まりの地点で水が地下へ流れ込んでいる。水の中へと潜ってみると、案の定、その先に水路が続いている様子だ。この水路の中ではSave Jemが手に入るが、これを取ってもシークレット発見のメッセージは表示されない。呼吸が続かずに、息苦しさでダメージを受け始めるころ、ようやく水路の出口へと到着する。そこに待ち構えているのは、再度登場となる中ボスと、無数の雑魚敵である。展開を有利にするはずのシークレットだが、ここだけは別だ。今までで、最も苦しい戦いを強いられることになるのである。

敵を排除し終わったら、このエリアを隅々まで探索してみよう。GoldensoulやSave Jemのほか、本来ならばもっと先に進んでから手に入るはずの、C4 Vitzatergoを見つけることができるだろう。なお、この隠しエリアから出るときには、C4 Vitzatergoの先にあるリフトを利用すること。これを使えば、No.7のシークレットがあるヘリポートのような広場へ出られるのである。

次のマップへの出口を通り過ぎると、すぐに行き止まりとなり、足下を流れる水は地下深くへ流れ込んでいる。水に潜り、地下深くにうがたれた水路を進めば、Save Jemが手に入る

STAR WARS
FORCE COMMANDER

戦略シミュレーションとして蘇る（よみがえる）スター・ウォーズ ユニバース

ジョージ・ルーカス監督の映画"スター・ウォーズ シリーズ"を知らない人はいないと思うが、世代を超えてこれほど愛され続けている物語は珍しいだろう。最初の作品『スター・ウォーズ』が登場してから22年が経過し、1999年には『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』が公開された。小説、設定資料、フィギュアなど、スター・ウォーズの世界観をベースにした作品群は膨大な数になり、パソコンゲームもその例外ではなく、今までに多くのタイトルが発売されている。今回紹介する「STAR WARS：FORCE COMMANDER」は、旧三部作（エピソード4～6）を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションだ。「STARCRAFT」や「Age of Empires II：The Age of Kings」をプレイした人には親しみやすい内容である。また、スター・ウォーズファンにとっては、映画に登場したおなじみのマシンを操れるという、たまらなく魅力的なタイトルに仕上がっている。ぜひ、この作品をプレイして、スター・ウォーズの壮大な世界を、映画とは違った角度から体験してほしい。

映画ファンが歓喜する独特のカメラワーク

ここでは、「STAR WARS:FORCE COMMANDER」の魅力と特徴について解説しよう。この作品は、自在に視点が変えられる3D描画方式を採用している。さらに、拡大機能を使って、映画に登場したマシンがどのように再現されているかを確認できるのだ。

地上戦に焦点を当てたゲーム内容

『スター・ウォーズ』旧三部作を知る人であれば、『スター・ウォーズ／帝国の逆襲』で繰り広げられた地上での戦闘シーンを思い出してもらいたい。帝国軍のストームトルーパーやAT-ATが雪上を闊歩(かっぽ)し、反乱軍のスノースピーダーが宙を舞うシーンである。このような光景が見られる「STAR WARS:FORCE COMMANDER」(以下、FORCE COMMANDER)は、スター・ウォーズの地上戦をシミュレートしたタイトルで、プレイヤーは司令官となってゲームを進めていく。

スター・ウォーズを題材にしたシミュレーションの中に、「STAR WARS:REBELLION」(1998年)という作品がある。こちらは銀河系が舞台となる壮大な空間で、外交などの政治的な駆け引きと宇宙での戦闘がメインとなるゲームだった。これに対し、FORCE COMMANDERは、惑星上における局所での戦闘に焦点を当て、現在では人気の高いジャンルとして定着したリアルタイム戦略シミュレーションのスタイルを採用している。

しかしながら、本作品の最も大きな特徴は、従来のリアルタイム戦略シミュレーションに通じる見下ろし型の2D画面ではなく、カメラの視点を自在に変えられる3D描画を実現していることにある。戦闘シーンを自分の好みの視点で眺めることができるので、映画ファン向けの仕掛けとも言えるが、1、2時間プレイすればだれでも慣れるので、操作性に関しては安心してよい。

帝国軍と反乱軍のどちらでもプレイ可能

ゲーム性の面では、地上戦をメインとしているだけあって、施設を占拠するという仕組みがユニークである。FORCE COMMANDERに登場する施設は、兵士を内部に送り込むと、乗っ取ることができるようになっている。このシステムは、資源を蓄え、強力なユニットを生産してぶつけ合うという一般的なリアルタイム戦略シミュレーションの戦術に、大きなアクセントを加えているのだ。

また、帝国軍と反乱軍の各軍に用意されたユニットや施設にも、映画と違和感がないように、適切な差別化が図られている点も秀逸だ。例えば、帝国軍にはAT-ATなどの歩行兵器が多数用意されている代わりに、反乱軍にはAT-ATの内部に潜入して破壊する工作兵が用意されているといった具合である。これらのユニットについては、p.062、063で詳しく紹介するので、参照してほしい。

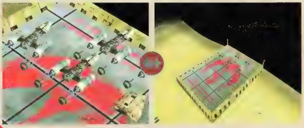
なお、シングルプレイでは、12のシナリオで構成されたキャンペーンが各軍に用意されている。もちろん、このシングルキャンペーンは、映画と無関係ではなく、プレイヤーは一人の司令官としてスター・ウォーズの物語にかかわることになる。反乱軍であれば、ルーク・スカイウォーカーやハン・ソロを手助けしたり、帝国のパレスへ攻め入るなど、見逃せない場面に何度も遭遇するだろう。マルチプレイでは、最大4人までの対戦をサポートし、帝国軍または反乱軍によるFree for Allやチーム戦を楽しむことができる。また、MSN Gaming Zoneにも対応している。

下部のパネルに注目。左にミニマップ、右上にはユニットへのコマンドがアイコンで表示される。右下に見えているのが選択されたユニットの情報で、緑のバーがユニットの耐久度を示す

通常の画面では、上部にカメラの映像が写り、下部にはそれ以外の情報がまとめて表示される。なお、この下部のパネルを非表示にする機能もあり、全画面でプレイすることもできる

カメラワークに慣れることが勝利への近道だ

マウスの右ボタンを押したままドラッグすることによって、カメラアングルをコントロールできる。そのため、大半の操作はマウスのみでじゅうぶんだが、キーボードを併用することで、よりスムーズに行えるようになる。ショートカットによるカメラワークの操作方法を表に示すので、しっかり覚えておこう。



カメラをコントロールし、反乱軍のY-Wingを拡大／縮小表示させて見比べた様子。拡大画面(左)では、ユニットが細部まで描き込まれているのがよく分かるだろう。当然、縮小画面(右)でプレイした方がユニットを操作しやすいので、ファンには悩ましいシステムだ

カメラコントロールのショートカット一覧

W	カメラを前へ移動
S	カメラを後ろへ移動
A	カメラを左へ移動
D	カメラを右へ移動
Q	カメラを右へ回転
E	カメラを左へ回転
Shift+Q	移動せずにカメラを左回転
Shift+E	移動せずにカメラを右回転
Z	カメラを高い位置へ移動
C	カメラを低い位置へ移動
G	ズームイン
B	ズームアウト
R	視界を180°反転
V	リーダーユニットへカメラを向ける
Shift+X	カメラアングルを保存
X	保存されたアングルへ戻す

Information

開発元	LucasArts Entertainment社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	6,800円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumII 266MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応したVRAM 8MB以上のビデオカード
HD容量	454MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	16ビットサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	2000年5月末(アメリカでは発売中)

©LucasArts Entertainment Company LLC.
©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

二つの軍の詳細データ一覧 対戦に必須の知識教えます

FORCE COMMANDERでは、帝国軍(Imperial)か反乱軍(Rebel)を選択してプレイする。ここでは、各軍の特徴と、戦術を考える上での基礎となるユニット／施設のデータをまとめた。また、この作品独自のシステムについても解説するので、実戦に役立ててほしい。

帝国軍と反乱軍の特徴

帝国軍は全部で18のユニットと11の施設を持つ。一方、反乱軍は若干少なく、17のユニットと7の施設を持っている。結論から言うと、帝国軍は物量作戦が得意で、反乱軍は防御に長けており、どちらかが極端に有利ということはない。順を追って説明するので、データと照らし合わせつつ、読み進めてもらいたい。

Imperial 帝国軍

帝国軍の長所は、コストの安さと強力な戦車がそろっていることに集約される。従って、反乱軍に対しては、数で押すというのが基本的な戦略となる。逆に言うと、後述する反乱軍とは対称的に、シールドや便利な回復手段を持たないため、積極的に攻撃しないと帝国軍の本領は発揮できないのである。圧倒的な耐久度を誇るAT-ATとコストの安い戦闘機のコンビネーションは非常に強力なので、ゲームにおいてはこれらのユニットを多用した戦術を生かそう。なお、反乱軍のシールドに対しては、TR-SDというユニットが有効である。

施設の面では、Fixed Artillery Turretという対地用長距離砲があることが強みである。ただし、建設には反乱軍よりも手数が必要なので、注意しておきたい。基本的な防御施設を作る際にも、事前にTurret Controlなどの別の施設が要求されるため、序盤で奇襲を受けぬようにじゅうぶん気を付けたい。

帝国軍の象徴とも言えるAT-AT。コストは高いが、耐久度と2nd Abilityが魅力だ。通常攻撃は対地のみなので、必ず対空用のTIE Fighterか、AT-AAと連携させて使おう

表の見方

REQ=生産に必要な施設、CP=生産に必要な資源、AP=耐久度、2nd Ability=特殊攻撃となっている。かっこ内には、攻撃系の場合はその対象を、それ以外は効果を記した。

帝国軍のユニット

名称	種類	REQ	CP	AP	攻撃タイプ	2nd Ability
Stormtrooper	歩兵	Command Center or TR-MB	50	50	対地	Stun(対歩兵用)
Dewback Trooper	重歩兵	Command Center or TR-MB	150	75	対地	—
Speeder Bike	偵察機	Command Center or TR-MB	150	75	対地	
Probot	偵察機	Command Center or TR-MB	50	10	—	Extended Scan(視界の拡張)
AT-PT	歩行戦車	Command Center or TR-MB	100	100	対地	—
AT-ST	歩行戦車	Command Center or TR-MB	225	350	対地	
Mobile Artillery	戦車	Command Center or TR-MB	250	150	対地	—
AT-AT	重歩行戦車	Command Center or TR-MB	850	1250	対地	Chin Gun(対地対空用)
AT-AA	歩行戦車	Command Center or TR-MB	100	205	対空	—
Heavy Artillery	戦車	Command Center or TR-MB	750	300	対地	—
TR-SD	特殊車両	Command Center or TR-MB	350	500	(注2)	Ion Cannon(対地ユニット用)
Troop Carrier	兵員輸送車両	Command Center or TR-MB	150	300	—	
TIE Fighter	戦闘機	Landing Platform	100	100	対地対空	—
TIE Bomber	爆撃機	Landing Platform	250	100	対地	—
Builder Shuttle	輸送機(施設)		1000	200		—
AT-AT Barge	輸送機(戦車)	Command Center	1000	200	—	
Landing Craft	輸送機(歩兵、戦車)	Command Center	1000	125		—
TR-MB	移動式本部	—	1000	1000	—	

注:Troop Carrier、AT-AT、TR-MBは歩兵を6人まで収容可能　注2:TR-SDの攻撃は、反乱軍のシールドを持つユニットや施設に有効

帝国軍の施設

名称	種類	REQ	CP	AP
Command Center	本部		500	5000
Turret Control	研究施設	Command Center	100	5000
Anti-Air Turret	対空用防御施設	Turret Control	175	1250
Anti-Inf Turret	対歩兵用防御施設	Turret Control	175	1250
Anti-Vehicle Turret	対戦車用防御施設	Turret Control	175	1250
Air Control	研究施設	Command Center	100	3000
Fixed Artillery Turret	防御施設	Air Control	600	2000
Landing Platform	空港	Air Control	400	2500
Auxiliary Control	研究施設	Command Center	100	2000
Hospital	病院	Auxiliary Control	50	2000
Repair Bay	修理施設	Auxiliary Control	100	2000

FORCE COMMANDERで効果的な戦術

敵の施設を奪え

FORCE COMMANDERにおける歩兵は、序盤から終盤まで常に重要な存在である。なぜなら、各軍の施設は、StormtrooperやTrooperなどを内部に送り込むことで、乗っ取ることができるからだ。敵の対地用防御施設を奪うというのが代表的な戦術で、攻撃と連動して行うのが効果的である。ゲーム中盤以降は、歩兵が歩いて近づけるケースは少ないので、兵員輸送機に乗せてタイミングよく降ろすといいだろう。帝国軍であれば、AT-AT内部に6人まで兵士を収容できることを忘れずに。

資源(CP)を供給するBunkerを占拠している様子。画面右下には内部の状況が示されているのが分かるだろうか？ 戦略的には、このBunkerを数多く占拠していくことが基本となる

2nd Abilityを活用せよ

FORCE COMMANDERに登場するいくつかのユニットは、2nd Abilityと呼ばれる特殊能力を持っている(帝国軍4種、反乱軍7種)。一定時間経過すると、再度使用可能となるため、この能力を使いこなせるかどうかで大きく差がつくのだ(Mineのみ使用回数が限定される)。

反乱軍では、主力となるAttack TankのProton Missiles、AirspeederのTow Cableが特に優れている。前者は、射程が長く威力もあるため、攻撃の要として常時使っていきたい。後者のTow Cableは、帝国軍のAT-ATに対抗できる必殺技といっても過言ではなく、うまくいけば2機のAirspeederでAT-AT1機を破壊することができる。帝国軍の2nd Abilityは少ないが、AT-ATのChin Gunが非常に強力だ。対地対空の万能攻撃で1000ダメージも与えるため、敵陣へ切り込む際や、防衛時に大いに役立つ。

Rebel 反乱軍

反乱軍の長所は、ユニットの多くがシールドを持っていることである。STARCRAFTのプロトス軍を知っている人はすぐ分かると思うが、このシールドは時間が経過するに従って回復する。そのため、瀕死のユニットを一時戦線離脱させる、あるいは後方に回すといった工夫をすることで、粘り強く戦うことができるのだ。

また、反乱軍には、一定範囲にシールドを張る"Shield Generator"という施設がある。範囲内にあるすべてのユニットおよび施設は、APの半分の値のシールドを得ることができるため、防御に絶大な威力を発揮する。

さらに、"回復用ユニット"として、Medical DroidやRepair Droidが用意されている点も大きな特徴だ。帝国軍側では、移動できない"施設"がこれに相当するが、小回りが利くという点で回復ユニットは非常に有利である。

短所としては、主力となる戦車や戦闘機のコストが高く、戦車の種類が少ないことが挙げられる。そのため、シールドや回復を活用しないと、数で押されてしまうケースが多い。2nd Ability(特殊攻撃)も視野に入れ、映画と同じようにゲリラ的な戦い方を目指そう。

Shield Generatorの効果は、緑で示された範囲まで及ぶ。複数の防御施設を設置し、内部にユニットを配置するのが、反乱軍の基本防御戦術だ

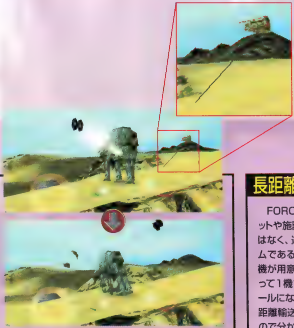
反乱軍の施設

名称	種類	REQ	CP	AP	SHIELD
Command Center	本部	—	500	5000	—
Airfield	空港	Command Center or TR-MB	350	2500	
Anti-Air Turret	対空用防御施設	Command Center or TR-MB	200	1250	
Anti-Inf Turret	対歩兵用防御施設	Command Center or TR-MB	200	1250	
Anti-Vehicle Turret	対戦車用防御施設	Command Center or TR-MB	200	1250	
Shield Generator	防御施設	Command Center or TR-MB	1000	2000	2000
Technology Center	研究施設	Command Center or TR-MB	100	2000	

反乱軍のユニット

名称	種類	REQ	CP	AP	SHIELD	攻撃タイプ	2nd Ability
Trooper	歩兵	Command Center or TR-MB	50	50	—	対地	Stun(対歩兵用)
Heavy Trooper	重歩兵	Command Center or TR-MB	75	75	—	対地	Grenades(対戦車用)
Infiltrator	工兵	Command Center or TR-MB	125	75	—	対地	—
Swoop Bike	偵察機	Command Center or TR-MB	100	75	—	対地	—
Medical Droid	工兵	Command Center or TR-MB	50	50			
Repair Droid	工兵	Command Center or TR-MB	300	75	—	—	—
Torpedo Launcer	戦車	Command Center or TR-MB	500	150	150	対地	Mine(地雷)
Scanner Jammer	特殊車両	Command Center or TR-MB	550	100	75		Long-Range Sensor(索敵)
Attack Tank	重戦車	Command Center or TR-MB	500	200	200	対地	Proton Missiles(対地用)
Hover Tank	戦車	Command Center or TR-MB	350	150	150	対地対空	—
Hover Transport	兵員輸送機	Command Center or TR-MB	200	300	50	—	—
Airspeeder	戦闘機	Airfield	175	150		対地対空	Tow Cable(対AT-AT用)
Y-Wing	爆撃機	Airfield	300	150	50	対地	Ion Cannon(対地ユニット用)
Heavy Lifter	輸送機(施設)	Command Center or TR-MB	1000	200	—	—	—
Medium Transport	輸送機(戦車)	Command Center or TR-MB	1000	200	—	—	
Rusty Eagle	輸送機(歩兵)	Command Center or TR-MB	1000	200	—		—
TR-MB	移動式本部		1000	1000	350		

注: Hover Transportは歩兵を6人、TR-MBは歩兵を4人まで収容可能


Tow Cableは、AT-ATにワイヤーを巻きつけ、転倒させるというユニークな2nd Abilityだ。画面上にその様子がきちんと再現されている。なお、転倒させるまでには一定時間必要である。AT-ATにはChin Gunがあるので、最低でも2機で挑戦しよう

長距離輸送機に注意せよ

FORCE COMMANDERでは、ユニットや施設は、正確に言うと生産するのではなく、遠くから運んでくるというシステムである。各軍には、3種の長距離輸送機が用意されており、通常のユニットと違って1機ずつしか生産できないというルールになっている。マルチプレイでは、長距離輸送機はあらかじめ用意されているので分かりづらいが、1000CPと非常にコストが高い。そのため、奇襲などで破壊されると、生産／輸送の遅れと、費用の面で多大な損害を受ける。

長距離輸送機はゲーム中で最も高価なユニットだ。敵陣へ攻め込んだら、チャンスを逃さずに、この長距離輸送機をただちに破壊すれば、補給を絶つことにもなるので、施設を一つ一つ破壊するよりも効果がある

アドオンソフトの導入で広がるFS2000の楽しみ方を紹介

Microsoft Flight Simulator 2000

新しい航空機や機能を簡単に追加できるのは、「Microsoft Flight Simulator 2000」の特徴の一つである。4回目の特集となる今回は、よりいっそうフライトが楽しめるようになる4本のアドオンソフト「リアルエアポートトラフィック」「ビギナーズパック2000」「エアラインナビ2000」「世界の翼2000」を紹介する。

リアルエアポートトラフィックで空港にトラフィックを追加

動くオブジェクトを簡単な操作で作成

FS2000には、自機以外の航空機や地上車両などの動くオブジェクトが配置されている空港がある。しかし、すべての空港に動くオブジェクトが置かれているわけではない。そのため、親しみのある日本国内の空港を使用した際に、動くオブジェクトが存在しないので、物足りなく感じていたプレイヤーも多いはずだ。

「リアルエアポートトラフィック」は、簡単な操作で、動くオブジェクトを空港に作成できるアドオンソフトだ。また、航空管制通信の音声を航空機の動きに合わせて再生するなど、細かい部分まで設定することができるので、自分の好みに応じて手の込んだ空港を作り上げることも可能になる。

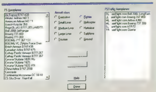
プレイヤーが操縦する機体以外にも、離着陸する航空機が出現するようになる。手前が筆者が操縦しているセスナ182S

10のクラスに分類されるトラフィック

リアルエアポートトラフィックでは、プレイヤーが操縦する機体以外の航空機や、滑走路周辺で動き回る整備車両などの動くオブジェクトのことを"トラフィック"という言葉で表現している。

そのトラフィックは"クラス"というカテゴリーに分けられ、具体的には右のクラスの分類表のようになっている。

初めて使うときには、クラスの設定をする必要がある。ただし、一度登録してしまえば、次回からはこの設定が引き継がれるので、何度も設定し直す必要はない。



FS2000に登録されている航空機の中から、トラフィックに割り当てる航空機を選択できる。ただし、ムービングパーツを使った航空機は、基本的に登録できないようだ

クラスの分類表

クラス	割り当ての例
Executive	ビジネスジェット
Small Liner	小型エアライナー
Medium Liner	中型エアライナー
Large Liner	大型エアライナー
Tourism	小型民間機
Fighter	軍用機
Helicopter	ヘリコプター
Historical	レシプロ戦闘機
Sailplane	グライダー
Ground	地上車両

すぐできる便利なトラフィック自動作成機能

まずは、設定がいちばん簡単な、トラフィックジェネレーター(自動作成機能)を利用してみよう。これは、ILS(Instrument Landing System:計器着陸装置)を持つ空港に、トラフィックを自動配置してくれる機能である。以下の項目を設定することで、すぐにトラフィックが作成される。また、これらのパラメータを調整することで、空港周辺の混雑度を設定できるのだ。例えば、"Channel delay"の数値を少なめにし、"Max num. of aeroplanes"の数値を増やせば、数マイルの間隔を保ちながら次々と航空機が離着陸するようになるので、空港はかなり混雑する。ただし、これらの設定は、マニュアルに記されている推奨値に合わせておくのが無難である。あまりオブジェクトを多くしてしまうと、フレームレートが下がってしまうからだ。

設定後は、空港に出入りする航空機があちこちに見られるはずだ。ほかの機体との衝突にはじゅうぶん注意しよう。

Channel delay (in min)
トラフィックの出現間隔(単位:分)

Activate FSTraffic
トラフィックを有効にするかどうかの設定

Active radius (NM)
トラフィックを表示するアクティブエリアの半径(単位:ノーチカルマイル)

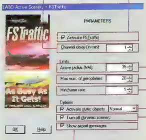
Max num. of aeroplanes
トラフィックの最大表示数

Min frame rate
許容するフレームレートの下限値(設定値を下回るとトラフィックを消す)

Activate static objects
動かないオブジェクトを表示するかどうかの設定

Turn off dynamic scenery
FS2000標準の動くオブジェクトを表示するかどうかの設定

Show airport messages
新たにアクティブエリアに入ったときにメッセージを表示するかどうかの設定



着陸してくる航空機を見るために、滑走路の先端にいたところ、大変危険な目に遭ってしまった

セスナ182Sは速度が遅いため、ILSコースを飛行する際には、ほかの航空機から追われる格好になってしまう。ちなみに、トラフィックの着陸コースは、自動的に風上へ向かうように設定される

Information

開発元 : マイクロソフト株式会社
問い合わせ先 : マイクロソフト カスタマー インフォメーション センター
東京:03-5454-2300
大阪:06-6245-6995
価格 : オープン

※このInformationは、FS2000本体のものです。アドオンソフトについては、各 [illegible]

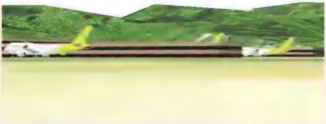
よりリアルなオブジェクトを再現するユーザートラフィックでの設定方法を解説

トラフィックジェネレーターを使えば、確かに面倒な手間は必要としないが、トラフィックとして見ることができるのは、離着陸する航空機だけだ。しかも、これらの航空機は、滑走路上からいきなり出現して離陸するか、着陸後に滑走路からいきなり消えてしまう。誘導路を走行したり、駐機場に駐機したりする様子までは再現されない。また、FS2000に収録されているILSコースを基にトラフィックを作成するため、ILSを持たないローカルな空港では、トラフィックは表示されないのである。

しかし、ユーザートラフィックを使えば、これらの問題を解消でき、より詳細なトラフィックを作ることが可能となる。このユーザートラフィックを簡単に説明すると、プレイヤーが操縦した航空機のリプレイをトラフィックに含めてしまう機能だ。以下に、その作成方法を解説しよう。

手順1 トラフィックを作成する空港を指定

FS2000を起動して、"フライト環境"メニューから"空港へ移動"を選択し、トラフィックを作成したい空港を指定する。続いて、"航空機"メニューの"航空機の選択"で、トラフィックを記録したい航空機を選択しよう。航空機は、どれを使っても構わない。



ターミナル付近には、このように動かない航空機を配置してみた。これは、録画のときに"Record Type"を"Static"にすることで実現できる

手順2 トラフィックの記録準備

"LAGO"メニューから"FSTraffic"を選択し、その中の"Start Recording..."を開く。すると、設定画面が表示される。ここで、記録したい航空機のタイプなどを設定するのだ。設定の詳細については、以下を参照してほしい。

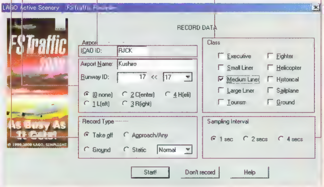
Record Type
記録するトラフィックのタイプを選択する。なお、"Static"を選択すると、動かないトラフィックを配置できる

Sampling Interval
トラックの記録間隔を設定する。通常は"1 sec"または"2 secs"で問題ないだろう

Airport Name、Runway ID
ICAO IDを入力すると、この項目は自動的に設定されるので、入力の必要はない

Class
記録したい航空機のクラスを選ぶ。トラフィックが再生されるときに、同じクラスに複数の航空機がある場合は、ランダムで選ばれる

ICAO ID
空港のIDを設定する。IDは、"フライト環境"メニューの中の"マップビュー"で調べることができる

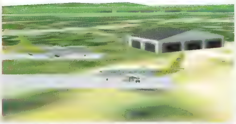


トラフィックの記録準備の画面。"Class"に指定する航空機と、録画時に操縦する航空機は、種類が似たものを使うようにしよう

手順3 航空機の操縦

"Record Type"で"Static"を選択したとき以外は、手順2の設定画面で"Start!"ボタンを押して、航空機を自分で操縦する必要がある。トラフィックは、このときに操縦したとおりの動きを再生するようになるのだ。下手な操縦をすると、そのままトラフィックに反映されてしまうので、慎重に操作しよう。

タキシーウェイ(誘導路)を走らせてターミナルまで移動しておくと、本物の空港さながらの雰囲気に仕上げることができる。



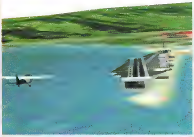
こちらはハンガー付近に設置した航空機。適当に並べただけでも、空港を見栄えのするものに変えられる。動かないオブジェクトを使うのは、空港を飾るのにお勧めの手段だ

手順4 トラフィックへ登録

"LAGO"メニューから"FSTraffic"を選択し、その中の"Stop Recording"を選ぶことで、トラフィックに今操縦した機体の動きが追加される。操縦がうまくできなかった場合は、確認の画面で、登録をキャンセルしよう。

以上の手順で、トラフィックの中にユーザートラフィックが一つ追加される。ユーザートラフィックは、複数登録できる。この手順でどんどんトラフィックを増やしていくことが可能だ。

ホノルル国際空港に着陸する航空機。複雑な着陸経路を旋回しながら、次々と着陸する航空機を眺めるのは、本物の空港さながらに迫力がある



ユーザートラフィックの設定次第では、このように、空母アリゾナへ着艦するセスナ182Sも再現することができる

リアルエアポートトラフィック

開発元	株式会社トワイライトエクスプレス
問い合わせ先	トワイライトエクスプレス ユーザーサポート 03-5979-7496
価格	4,800円
発売時期	発売中

©2000 by TwilightExpress,Inc.

ビギナーズパック2000のアドベンチャーを誌上再現

アドオンソフトは中～上級者向けのものばかりではない。このページでは初心者を主な対象にした、楽しみながらFS2000の技能を向上できる「ビギナーズパック2000」を紹介しよう。

実践アドベンチャーでフライトの技能が向上

「ビギナーズパック2000」は、初めて導入するアドオンソフトとして最もお勧めしたいタイトルだ。“機長昇格チェックフライト”という、定期便の運行をマスターするのに最適なアドベンチャーでは、分かりやすくフライトの技能を向上させてくれる。また、国内の主要な12空港のファイナルアプローチのフライトビデオや、新千歳・羽田・伊丹・福岡の各空港のスクリーンセーバー、追加機体のJAS BOEING777 レインボーセブンなど、うれしいデータを満載している。

そのほか、ビギナーズパック2000には日本国内の航空路線図も付属している。FS2000はフライトプランナーが装備されているので、取りあえず航空路線図が無くても飛行することが可能だが、やはり航空路線図を片手に飛ぶ方がより深くフライトを楽しむことができる。日本国内すべてをカバーしているので重宝する付録だ。

JAS BOEING777 レインボーセブンで挑戦する 伊丹－羽田の機長昇格チェックフライト

ここでは“伊丹－羽田の機長昇格チェックフライト”を紹介する。これはJAS BOEING777 レインボーセブンに乗って、実際の定期便運行の計器飛行フライトを体験できるシナリオだ。

特徴1 教官が手順を指示

実際の定期便運行が再現されているとはいっても、教官が同行し、離陸から着陸まですべての手順を指示してくれるので、比較的楽に操縦することができるだろう。無線の設定や管制官とのやりとりなども教官が実践する上、逐一その内容について解説してくれる。プレイヤーは教官の指示に従えば、適切な離着陸の操作が覚えられ、飛行場間においてオートパイロットの使い方も学習できるのだ。

また、フライトのほとんどがオートパイロットの操作になるので、付属のマニュアルであらかじめボタンの位置と機能を覚えておけば、操縦も難しくはない。教官は、プレイヤーが手間取っていれば代わりに操作してくれ、操縦に問題があった場合や設定を間違ったときには警告してくれる。「ちょっと難しいようだな。私が操作しよう」と言われるとすごく悔しいものがあるが……。なお、あまりにミスが多いと「これ以上のミスは許されないぞ」と怒られてしまうので注意しよう。

特徴2 リアルな無線交信を再現

無線交信による演出も凝っている。ほかの便の無線交信も自機のコックピットに再生されるので、入り乱れる無線交信に最初は戸惑うかもしれない。必要な無線は、画面上部に字幕で表示されるということを覚えておけば混乱することはないだろう。無線交信の種類はそれほど多くないので、慣れてくると自分の便には関係のない交信の内容まで理解できるようになるはずだ。

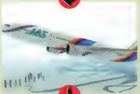
特徴3 フライトの評価システム

フライトのアドバイスと得点を最後に教官から教えてもらうことができる。フライトそのものはそれほど難しくはないのだが、満足のいく評価を得るには、それなりの訓練が必要となる。アドベンチャー自体の出来が良いので、何度もチャレンジする意欲がわいてくるはずだ。100点満点を目指して頑張ってほしい。

アドベンチャーを誌上再現

大阪の伊丹空港からの離陸。機体は、虹のリボンのカラーマーキングでおなじみのJAS BOEING777 レインボーセブンだ

離陸上昇しながら方位090へ左旋回。旋回を維持しながら教官の指示に従ってオートパイロットをセットする。やってみると、これが結構難しい



大阪市街を右方向に望みつつ、さらに上昇を続ける。一定の高度に達するまでは、指定された速度以上での飛行は禁止されている

着陸時は、羽田34Rの滑走路まで管制官がレーダー誘導してくれる。管制官の指示に従って方位と高度を設定する

着陸時はオートパイロットを解除して、パイロット自身が操縦する。遠くにライトアップされているのはレインボーブリッジだ

コックピットから見た着陸時の画像。フライトの中で最も緊張する場面だ

ビギナーズパック2000

開発元	：株式会社トワイライトエクスプレス
問い合わせ先	：トワイライトエクスプレス ユーザーサポート 03-5979-7496
価格	：3,800円
発売時期	：発売中

©2000 by TwilightExpress,Inc.

フライト支援システムや機体データ集など まだまだ広がるFS2000の世界

ここでは、FS2000の楽しさの幅がますます広がるアドオンソフトとして、実機と同様に機能するナビゲーションシステムを再現した「エアラインナビ2000」、日本に飛来する27種類もの機体を収録した「世界の翼2000」を紹介しよう。

エアラインナビ2000

ナビゲーションシステムをパワーアップ

「エアラインナビ2000」は、旅客機の操縦をより本格的に楽しめるようにしたアドオンソフトだ。FS2000に標準で装備されているフライトプランナーでも、目的地までの航路を自動作成することはできるが、SID(Standard Instrument Departure:標準計器出発方式)やSTAR(Standard Traffic Arrival Route:標準到達経路)までは設定することができない。

エアラインナビに収録されているNavDashを使えば、実機で使用されているFMS(Flight Management System:フライトプランなどを入力するための装置)やND(Navigation Display:フライトプランや飛行位置を示すディスプレイ)といった機能が追加され、実際のフライトと同様にSID/STARを使うことが可能になる。

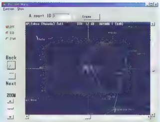
フライトプランは実機と同じく、飛行前にFMSで作成することになる。しかし、国内の主要な空港間のフライトプランは作成済みの状態になっているので、それらの飛行ルートに関しては用意されたフライトプランを読み出すだけで簡単に飛行が可能だ。また、SID/STAR MAKERにより、オリジナルのSID/STARを作成することもできる。

フライトプランの設定方法だけでなく、航法に関する基本的な知識や航空機のオートパイロットの設定もマニュアルで解説されているので、初心者でも楽しくFSの知識を増やすことができるだろう。

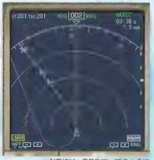
ほかにも、いろいろな機能が追加されているのだが、その中でも便利なのがGPWS(Ground Proximity Warning System:対地接近警報装置)と呼ばれる、速度や高度を読み上げてくれる機能だ。例えば、離陸時には「VR」「V1」「V2」と音声で速度を読み上げ、着陸時には高度をコールしてくれる。計器を見るだけでなく、音声によっても自機の状態が分かるので、非常に便利な上に臨場感が増し、フライトが楽しくなる。

エアラインナビ2000	
開発元	：株式会社トワイライトエクスプレス
問い合わせ先	：トワイライトエクスプレス ユーザーサポート 03-5979-7496
価格	：4,800円
発売時期	：発売中

c2000 by TwilightExpress,Inc.



SID/STAR MAKERで羽田空港のSID航路を表示させたところ。画像では34R滑走路の情報が表示されているが、ほかの滑走路の情報もワンタッチで作成/表示できる



NDには、GPSマップのように航路と自機の位置が表示される。紫色で描かれている線がSTARの航路だ。もちろん、オートパイロットでもこの航路を正確に追跡してくれる

BOEING 777-400でFMSとNDを表示させた画面。これらの計器は、実機に搭載されているものを忠実にシミュレートしている

世界の翼2000

ボリュームたっぷりの機体データ集

「世界の翼2000」は、新東京国際空港や関西国際空港などに飛来する国際線の航空機を集めた機体データ集だ。大きく分けて、BOEING(777、767、747)、AIRBUS(A-340)、McDonnell Douglas(MD-11、DC-10)の3タイプの旅客機が27機収録され、コックピットもその種類ごとに異なっている。

いろいろな国の機体が収録されているので、ハワイへのフライトには“United Airlines”の機体を使い、グアム島へは“Continental Micronesia”の機体を使ったりと、現実と同様に航空会社を使い分けられる。さまざまな使用方法があるので、フライトの幅がぐっと広がり、FS2000をより楽しめるのは間違いない。

世界の翼2000	
開発元	：株式会社トワイライトエクスプレス
問い合わせ先	：トワイライトエクスプレス ユーザーサポート 03-5979-7496
価格	：3,800円
発売時期	：発売中

©2000 by TwilightExpress,Inc.

いろいろな機体が収録されているが、特徴的なものとしてはこの機体。なんと、アメリカの大統領専用機(Air Force One)まで入っているのだ

アメリカに対抗して、こちらは日本の政府専用機。機体はBOEING 747-47Cだ

パッチプログラム情報

今回紹介した、ビギナーズパック2000、エアラインナビ2000のパッチプログラムと、世界の翼2000をFS2000で使用するためのインストールファイルがリリースされている。トワイライトエクスプレスのホームページ(http://www.twilight.co.jp/)からダウンロードしてほしい。

闇に紛れて金庫室に侵入せよ！
序盤で役立つ情報を重点的に紹介

THIEF II
THE METAL AGE

"ステルスゲーム"という異名を持つ名作の続編、「THIEF 2:THE METAL AGE」。敵に見つからないようにプレイするという、斬新なゲームシステムが売りの3Dアクションだ。今回は、プレイ開始時に役立つゲームの概要や序章の攻略ポイントを詳しく紹介しよう。

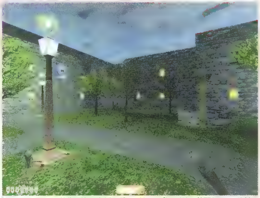
プレイヤーは泥棒となり、人影に注意しながらミッションをクリアしていく

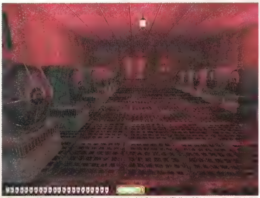
「THIEF 2:THE METAL AGE」(以下、THIEF 2)は、ミッションクリア型の3Dアクションだが、「QUAKE」に代表されるタイプのゲームとはプレイ内容が大きく違っている。このゲームでプレイヤーに求められるのは、登場する敵を倒すことではない。敵に発見されないように行動し、極力戦闘を避けなければならないのだ。

主人公の戦闘能力は低く、一人で複数の敵を相手にすると、簡単にやられてしまう。これを避けるために、敵の接近してくる足音に耳を澄まして、常に人影がないことを確認する注意深さが必要になる。このようにTHIEF 2では、緊張感の高いプレイを楽しむことができる。

舞台は前作と同じ都市で、時代はMETAL AGEという前作よりも後の時代。蒸気機関や電気で近代化された世界となっている。新しく登場するトラップや敵キャラクターとして、自動砲台(Automated Cannon)、監視カメラ(Security Camera)、機械ガード兵(Moto rized Guards)が登場する点も特徴的だ。これらは警備兵を呼んだり、強力な攻撃を仕掛けてくるため、ゲームの難易度が高くなっている。

基本のシステムは前作を引き継いでいるため、前作をプレイしたことのある人なら、違和感なくプレイできるだろう。


3Dエンジンが、前作に比べ大幅にグレードアップしており、美麗なフィールドでプレイすることができる。ゲームのキーワードとなる夜の雰囲気も良く出ている


動力室に並んでいるエンジン。うなりを上げながら動作し続けている。THIEF 2には、機械仕掛けの部屋が多く用意されている。このような場所は、秘密が隠されている場合が多いため、念入りに探索しよう

警備兵を相手にしているところ。弱い主人公とはいえ、1人が相手なら勝つことができる。戦闘時に注意したい点は、仲間を呼ばせないことだ

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Looking Glass Studios社
発売元	アイドス・インタラクティブ
価格	7,800円(予定)
OS	Windows95／98
CPU	MMX Pentium 233MHz以上(Pentium II 400MHz以上推奨)
メモリー	48MB(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX7に対応した3Dアクセラレーター
HD容量	250MB以上(600MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX7に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2000年5月26日

©Intermetrics Entertainment Software, LLC DBA Looking Glass Studios 2000. All rights reserved. Thief 2: The Metal Age is a trademark of Intermetrics Entertainment Software, LLC DBA Looking Glass Studios.

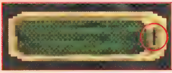
THIEF II
THE METAL AGE

プレイ時に役立つ三つのポイントを詳細に解説

THIEF 2は、泥棒らしさを演出するために、戦闘よりもマップ攻略に重点を置いてデザインされている。プレイの際に知っておきたい情報をポイント別にまとめたので、プレイ時の参考にしてほしい。

POINT 1 光ゲージシステムを活用する

このゲームで、最も特徴的なのが、光ゲージシステムである(画面下、中央にある明るさを判断するセンサーの隣のゲージ)。この光ゲージシステムは、自分が敵から見えているかどうかを示すものだ。このバーの動きに注意を払いながらゲームを進めていかなければならない。敵から見たプレイヤーの状態が3パターンで表現されており、まったく見えていない状態(黒)、見えてしまうかもしれない状態(黄色)、完全に見えている状態(赤)がある。プレイヤーが暗がりにいるときは黒だが、明かりに近づくにつれて、黄や赤へと変わってしまうのだ。黒の状態だと近くまで接近されても敵に気付かれないで済む。逆に赤だと、敵に容易に発見されてしまう。



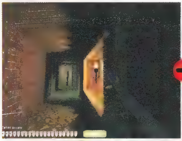
黒
敵からまったく見えていない状態。動いたり物音を立てたりしない限り、発見されることはない

黄
見えてしまうかもしれない状態。ほんのわずかに移動しただけで、敵に見つかってしまう

赤
敵に完全に見えている状態。明かりに近づくと、この状態になる。外灯の下を通過するときなどには注意したい

POINT 2 Water Arrowで明かりを消す

Water Arrowは、ランプの火を消すことができる弓矢である。離れた場所から、ランプを狙って射ると、その場所を瞬時に暗闇に変えることができる。明かりに照らされた長い廊下や、広い部屋など見通しの良い空間では、プレイヤーが不利になる可能性が高い。巡回している警備兵に発見されることなく、うまくすり抜けていくためにはぜひ使いこなしたい武器だ。ただし、Water Arrowが有効なのは火が直接見えるランプだけだ。電気でともされているランプには効かない。



Water Arrowで警備室の前のランプを狙うところ。使い方は通常の矢とまったく同じだ

Water Arrowを発射した直後。見事にランプの明かりは消えて、通路が暗闇となった

暗闇にすることで、明るい状態だと発見されてしまう警備室の前も簡単に素通りできる

POINT 3 物音に注意して行動する

このゲームでは音も重要なポイントになる。プレイヤーの足音を聞くと、敵が反応するのだ。床がどのような素材で作られているのか注意しながらプレイする必要がある。床が鉄でできている場合、足音は広範囲に響く。反対に、じゅうたんの上を歩いた場合、音は響かない。また、歩いて移動するときと、走って移動するときとでは、発生する音の高さに差が出てくる。暗闇でも、敵のそばを走って通過すると発見されてしまう可能性が高いのだ。

じゅうたんの上を歩いても音は響かない。敵が近くにいるときは、なるべくじゅうたんの上を歩くようにしたい

保安官のオフィスへ侵入せよ 序盤のミッション1～3までを完全攻略

THIEF 2は、三つの章で構成されており、各章には15のミッションが用意されている。ここでは、序盤となるミッション1～3までの攻略方法を詳しく解説していく。

ミッション1 Interference

指令

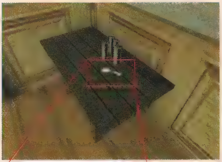
- Bassoが侵入できる状況になったら、Birdcallを吹いて知らせろ。彼に聞こえるようじゅうぶん近づくように
- Jenivereを救出したらBassoと共に建物から脱出しろ。このときだれも殺してはならない

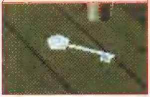
このミッションは、捕らえられたJenivereを救出するための侵入ルートを確保することが目的だ。スタート時、仲間であるBassoが現れ、プレイヤーにBirdcallを渡してくれる。この後、侵入ルート上の警備兵を排除していくことになる。

建物の右手より侵入すると、最初の部屋でかぎを見つけることができる。そのかぎを使って、地下へと続く扉を開こう。地下の狭い通路を進んでいくと、警備兵が二人いるのが見えてくる。ここでは、Water Arrowを使わなければならない。警備兵の近くの窓枠のランプを消して暗闇にしてしまえば、警備兵に発見されずにそばを通過することができる。

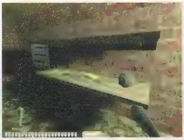
途中にWorkshopという部屋がある。ここでは、Flash Bombを入手できるので、必ず立ち寄ろう。また、Kitchinの入り口に背を向けて立っている警備兵は、Blackjack（こん棒）で倒してしまおう。Storeroom前の廊下にいる警備兵には気を付けなければならない。一定の間隔で巡回しており、うまく接近しないと発見されてしまう。Flash Bombを使うか、動きを読んで背後からBlackjackで素早く倒そう。

侵入ルート上に、警備兵がいなくなったら、早速、Bassoに合図を送ろう。入り口近くまで戻り、Birdcallを吹くと、Bassoが建物への侵入を開始する。彼が、警備兵に遭遇せずに、Jenivereを助け出すことができればクリアとなる。

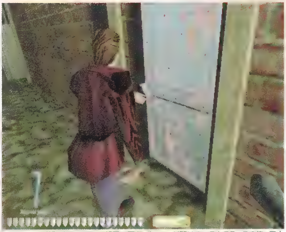




最初に侵入した部屋で獲得できるかぎ。机の上にある金貨なども拾っておこう



Workshopでは、Flash BombとFlameを入手することができる。有効なアイテムなので、大切に使っていきたい



Jenivereが捕らえられている部屋の扉を、Bassoが開けているところ。この後、三人で建物から脱出するとミッションクリアとなる

ミッション2 Receiving

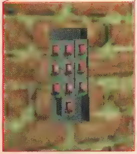
指令

- Building AのMain Officeに侵入せよ
- 500Gold以上の略奪をせよ
- 略奪が終了したら、スタート地点の荷物の所に戻れ

このミッションは都市の港湾ブロックが舞台となっている。スタート地点は、荷物が山のように積まれたブロックの一角だ。まず、建物の部屋すべての扉を開閉させる、Mechanist Technologyを作動させて、自由に出入りできるようにしなければならない。

Mechanist TechnologyはMain Officeの中にあり、侵入するにはBuilding Aの中のいちばん奥にある、狭い入り口を利用する。Building Aの警備は厳重で、常に2～3人の警備兵が警備している。ここでは、警備兵を一人づつおびき出して、倒していこう。わざと敵に見つかり、暗がりに誘い込んで、Blackjackで倒してしまうのだ。

Main Officeにたどり着くと、Mechanist Technologyは簡単に見つけることができる。Mechanist Technologyは、4けたの番号を入力すると動作するようになっており、入力した番号に対応する部屋の扉が開く。あらかじめ扉の番号を確認しておき、近くの扉から開けていこう。



Mechanist Technologyのスイッチ。スイッチに番号を入力すると、対応する部屋の扉が開く

Main Officeに通じる階段は、警備兵が常に巡回している。敵が、1人になった時を見計らって、Blackjackで攻撃しよう

THIEF II THE METAL AGE

ミッション3
Framed

指令

- ･5人以上の警備兵を殺してはいけない
- ･Lt.Hargenのオフィスから彼の個人的な持ち物を手に入れろ
- ･Lt.Hargenの個人的な持ち物を3階の金庫室に置け
- ･Strong Boxを盗みだし、Lt.Hargenのオフィスに置け

このミッションは、Lt.Hargenのオフィスの金庫室まで侵入したという証を残して、脱出するというものだ。スタート時、プレイヤーはShoalsgate Stationの外にいる。そこから侵入ルートを探して、内部に潜り込まなければならない。正面入り口には、監視カメラと自動砲台が設置されており、発見されると激しく攻撃されるので、なるべく避けるようにしたい。入り口のわきにあるUtility Buildingへ続く地下水道を使って侵入することをお勧めする。Utility Buildingの扉にはかぎが掛かっているが、2種類のLockpickを使うことで開閉できる。

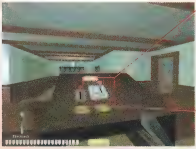
地下水道に侵入したら、警備兵と極力戦わないように、注意しながら進んでいこう。5人しか倒すことができないという制限は、後半になるに従って厳しい足かせになってくるからだ。Lt.Hargenのオフィスに続く2階への階段は二つあるが、南側の階段の方が警備が薄く、簡単に上がっていくことができる。2階に上がる前に、Front DeskのAlarmをオフにしておこう。これをオンのままにしておくと、警備兵に発見された場合、Alarmが鳴って複数の警備兵から追跡されることになる。

無事2階に上がったら、廊下をパトロールしている2人の警備兵を倒してしまおう。倒すとかぎを入手することができる。Lt.Hargenのオフィスで、彼の個人的な持ち物を手に入れたら、引き続きほかのオフィスを探索しよう。さまざまな、アイテムが発見できるはずだ。

3階の金庫室には、Mechanist Technologyが設置されており、これを動作させるための番号は、東側のMain Office側の階段を上がった所のSecure Recordsの中に書かれている。金庫室前には、監視カメラが設置されており、警備兵が張り付いているので、見つからないように細心の注意を払わなければならない。

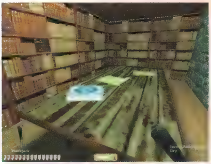
金庫室に侵入したら、Lt.Hargenの個人的な持ち物を置き、Strong Boxを持ち出そう。これを先ほど侵入したLt.Hargenのオフィスに置いたら後は脱出するだけだ。

Utility Buildingの内部につながっている、地下水道の入り口。ここに飛び込んで、迷路のような水道を進んでいく



Front Deskのアラームスイッチ。この部屋には複数の警備兵が頻繁に出入りしているので、細心の注意を払う必要がある

1階は、見通しの良い長い廊下が続く。警備兵を早めに見つけることができるので、簡単に攻略できるだろう



金庫室の扉を開く番号は、この部屋に置かれているSecure Recordsに書かれている

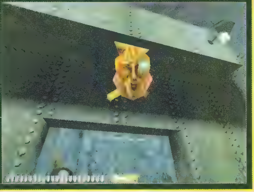
Lt.Hargenのオフィス。ここに到達するまでに倒す敵の数は、2～3人にとどめておきたい

プレイヤーを阻むトラップの回避方法

自動砲台(Automated Cannon)

攻撃力がすさまじく、弾の爆発に巻き込まれると、即ゲームオーバーとなる。弾は発射してから爆発するまでタイムラグがあるので、うまく左右に動いて回避しよう。

監視カメラ(Security Camera)



建物の重要な所に設置されており、侵入者を発見すると、大きなブザー音を鳴らして、周りにいる警備兵に知らせる。カメラの向きを確認しながら、うまくかわそう。

メックウォーリア3
完全日本語版

味方のメックを駆使して敵軍を撃破せよ！

最終作戦に最適なメックのオリジナル装備

『メックウォーリア 3』の後半戦はかなり厳しい戦いになるので、メックの装備に関しては、トータルバランスと同時に、装甲の強度も考慮する必要がある。最終作戦Operation 4の攻略に有効なのは、SunderとSupernovaだ。以下に、これらのメックをベースにした、お勧めのオリジナル装備を紹介するので参考にしてほしい。

[illegible]タイプA

メック：Sunder
エンジン：335 Leenex XL
Ultra AC5（クラン）×1
Ultra AC5 弾薬×4
ER Laser（L）（クラン）×2
Pulse Laser（L）（クラン）×2
ダブルヒートシンク×24
AMS（クランまたはノーマル）×3

トータルバランスを考慮した装備。1000メートルの射程を持ったER Laser（L）とPulse Laser（L）で敵を攻撃しつつ接近する。接近後は、敵の足元にUltra AC5を撃ち込みつつ、総攻撃を行うといい。Pulse Laser（L）があるので遠距離射撃もしやすく、ヘリなどへの迎撃にも対応できる。

[illegible]タイプB

メック：Sunder
エンジン：VOX 330 XL
ER Laser（L）（クラン）×7
LB-10X AC（クラン）×1
LB-10X AC 弾薬×4
ダブルヒートシンク×13
AMS（クランまたはノーマル）×5

雪が降りしきるマップでの冷却効果に依存した装備だ。7門のER Laser（L）が連射可能で、Daishiなどの丈夫なメックの胴体部分でもあっという間に破壊できる。圧倒的な火力でゲームを進めていけるが、その分、ゲームが大味になってしまうだろう。ビギナー向けの装備である。

[illegible]タイプC

メック：Supernova
エンジン：VOX 325 XL
ER Laser（L）（クラン）×2
LB-10X AC（クラン）×2
LB-10X AC 弾薬×4
ダブルヒートシンク×24
AMS（クランまたはノーマル）×3

Mission 5の攻略に最適化した装備。冷却効果の機能と、近接戦闘時の攻撃力を高めている。その反面、エンジンの性能を下げているので移動能力は低いが、Mission 5は慎重に移動する必要があるので、それほど気にはならないはずだ。

最終作戦Operation 4での全6ミッションを完全攻略

MISSION 1

攻略に適した装備：タイプA

目的
[illegible]

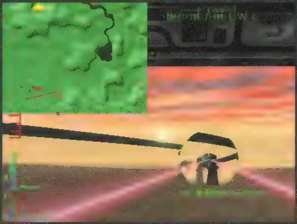
タワー（通信アンテナ）の破壊に気を取られていると、列車が逃走してしまう。タワーへの攻撃を後回しにしてもいいが、列車が動き出すまでには時間があるので、Dog→Charlie→Bakerの順に侵攻し、3ヵ所のタワーをあらかじめ壊しておくといい。

詳しく手順を説明していこう。まず、スタート地点からDogに向かう。その途中で、湖付近にCauldron bornの2機編隊が見える位置へ移動し、湖に入った状態で攻撃する。

戦闘が終了したら、Dogへ移動する。DogにはBushwackerタイプCとShadowcatタイプAがいる。AMS（対ミサイルシステム）を三つ装備していれば、敵のミサイルをほぼ無効化できるので、中距離からPulse Laser（L）などで攻撃すれば、ほとんどダメージを受けないままで敵を撃破できるはずだ。

そのままDogのタワーを破壊したら、Charlieに向かおう。マップでは、Charlie周辺が山で囲まれているように見えるが、実は山に登るための通路がある。その通路からCharlieへと移動し、待機しているAvatar、Bushwacker、Shadowcatの3機を山の上から攻撃。

3機を撃破したら、すぐにBakerに向かう。遠くにAvatarとThorが見えるが、列車を破壊するまで無視すること。列車は意外に頑丈なので、見えたらすぐに攻撃を開始しよう。列車の破壊が完了したら、もう時間を気にする必要はない。Mobile Field Base（以下、MFB）を近くに呼び、一度補給を受け、残りのタワーとそれを守る敵の部隊をじっくりと攻撃していこう。



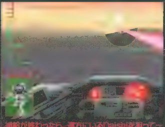
列車が来たら、多少遠方でも攻撃を開始。できるだけ素早く破壊してしまおう

難解最終ステージ徹底攻略
ラスボスさんいらっしゃい！

MISSION 2

[illegible]

攻略に適した装備：タイプA



補給が終わったら、遠方にいるDaishiを狙って一斉射撃！ ある程度攻撃したら、突撃してもいい

天候は雨だが、激しい戦闘が繰り返されるため、雨による冷却効果を期待して、ヒートシンク系を少なめにするのは得策ではない。

侵攻手順を説明しよう。まずは、正面の武器庫を破壊する。高台になっている部分から撃ち込んでいくといい。しばらくすると、後方からChampion、前方からMadcat2機が接近してくる。Championは味方に攻撃させ、自分はMadcatを狙おう。Championがなかなか破壊されないようなら加勢してもいいが、それよりもMadcatを素早く撃破し、次にやって来るAnnihilatorに備えたいところだ。

Annihilatorが見えたら、全機で攻撃に当たろう。ACの連射を食らわないように、真横を向きつつ、最大速度で移動しながら攻撃する。こうすれば、ほかの機体が多大なダメージを受けることもない。このとき、もう1機いるMadcatは無視してもいい。

次にChampionがやって来る。Championの迎撃が終わった段階で、MFBを合流地点のMFB2に呼び、全メックの修理を行う。この際、並行して武器庫と村を破壊していこう。全機の修理が終わったら、川の集合点に立ち、遠方に見えるDaishiとSupernovaを攻撃する。敵が攻撃してこなければ、そのまま撃破してしまおう。ER PPCなどで攻撃してくるようなら、ある程度ダメージを与えた時点で再度修理を行い、全機に突入命令を下して、決着をつけるといい。

MISSION 3

[illegible]

攻略に適した装備：タイプA

ある程度の侵攻が終わったら、MFB2で全機の補[illegible]

スタート地点の橋を渡らずに、そのまま補給基地まで向かおう。途中で、左側からVultureが2機出現するが、AMSを装備しているなら難なく倒せるはずだ。

Vultureを排除したころにOrionが出現するが、Orionの脚を撃ち抜くことができれば、さほど脅威にはならない。戦闘が終了したら、MFBをMFB2に呼んでメック全機を修理させる。

後は、補給基地→シャトル・ポッドの順に侵攻していくのだが、その途中で、対岸からOrionとAnnihilatorが攻撃を仕掛けてくる。橋を渡って一気に決着をつけてもいいが、遠距離から左右に動きつつ攻撃した方が戦いやすいだろう。この戦闘が終わったら、再度MFB2でメックの修理を行い、補給基地を守るSupernova2機を攻撃する。Supernovaへの攻撃では、遠距離攻撃で可能な限りのダメージを与えてから、全機で突入するパターンをとろう。

MISSION 5

攻略に適した装備：タイプC

[illegible]

地熱エネルギーを利用している施設があり、周辺に高熱を放っている。そのため、高出力の兵器の連射はできない。しかも、MFBによる修理が不可能で、味方もいない上、溶岩地帯に落ちたら即死という厳しい条件での戦いとなる。

溶岩地帯に落ちたら即死だ。コア・タップの近くにある貯水池も、落ちたら[illegible]

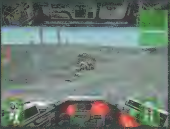
スタート直後に左を向き、接近してくるSunderの片脚を狙って攻撃。このとき、周りにいるエレメンタルは無視すること。最初のSunderを倒したら、その場所からロックできるすべての敵機を破壊する。これで破壊できないのは出口付近にいるSunderくらいだ。このSunderを倒すために、前進して2本目のコア・タップの裏まで行く。ここで隠れながら遠距離射撃を繰り返してSunderを撃破しよう。これが成功したら、後はコア・タップと、邪魔なエレメンタルを破壊して、エレベーターまでたどり着けばミッション終了だ。

エレベーター近くにいるSunderは、この位置から狙撃するのがベスト。多少動かないと、相手の攻撃が自機に命中するので注意

MISSION 4

[illegible]

攻略に適した装備：タイプB



最後に待ち構えているDaishiもここから狙えば、まったく攻撃されないで済むはずだ

Mission 4は雪原が舞台なので、冷却効果は抜群だ。そのため、大口径、高出力のER Laser(L)を存分に連射できる。お勧め装備のタイプBにしていれば、敵メックを面白いほど次々に撃破できてしまうので、特に侵攻の手順やパターンは必要ない。ただ、クラン基地の内部に正面からまともに入ると、Daishi2機の猛攻を受け、あっけなく破壊されてしまう。これを防ぐために、画面のような後方位置から攻撃し、Daishiを2機とも破壊してから内部に入るようにしよう。

MISSION 6

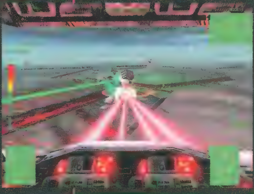
[illegible]

攻略に適した装備：タイプB

Madcatが出現したら、[illegible]

最終ミッションは、コマンダーコルベット部隊との対決だ。重装甲のメック群を相手にすることになるが、雪原の冷却効果を最大限に利用したお勧め装備タイプBを使えば、負けることはないだろう。しかし、単独で突撃してもさすがに勝てない。ちょっと前進して、レーダーがMadcatをとらえたら、味方機に攻撃を指示するようにしよう。このあとは乱戦になってしまうので、追加で指示しなくとも味方機が勝手に敵を狙ってくれる。

味方機への指示が終わったら、SupernovaかDaishiを倒しに行く。このとき、地形に注意してほしい。平原のように見えるが、実は段差があるのだ。上れる場所もあるのだが、それを当てにするより、溝に沿って歩きながら戦うようにしよう。



味方機に命令した後は、すぐにSupernovaかDaishiに狙いを定めて前進しよう！

本誌の第2回Network Game of the Year、メカニカルコンバット部門で、見事に1位の座を獲得した「メックウォーリア 3」。マルチプレイだけでなく、独自の世界観を堪能できるシングルプレイも非常に面白いタイトルだ。しかし、意外と難易度は高く、的確な戦術を用いないと、なかなか先には進めない。そこで、今回は最終作戦での全ミッションの攻略ポイントを解説していこう。

文／Yuki-Kaze!

©1999 Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved. MicroProse is a trademark of Hasbro. BattleTech Material ©1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are trademarks or registered trademarks of FASA Corporation and Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Used under License. All other trademarks are the property of their respective holders.

LET'S DOGFIGHT!

今月は、キーボードだけで簡単に操作できるフライトシューティング「LET'S DOGFIGHT!」を紹介する。第1次世界大戦時の設定で、レシプロ機による空中戦が繰り広げられる。公式ホームページに「時代考証よりも楽しさを優先している」と書いてあるとおり、とても気軽に遊べるタイトルだ。　文／杉山淳一

短時間で手軽に楽しむレシプロ機でのドッグファイト

操作しやすいレシプロ機 ただし無料プレイは2分間

「LET'S DOGFIGHT!」(以下、LDF)は、レシプロエンジンの複葉機が活躍する、フライトシミュレーター風のシューティングゲームだ。このゲームでは、低速だが安定感のある機体で、大空を優雅に飛び回れる。しかし、残念ながら、無料プレイには2分間の時間制限がある。飛んでいて“気持ちいいなぁ”と思っていると終了になってしまうので、のんびりとはしていられないのだ。この時間制限を解除するには、有料ライセンス($20)を購入すればいいのだが、本コーナーの趣旨にのっとり、無料の2分間でどれだけ楽しく遊べるかを紹介しよう。

まずは、操作系の説明をしておこう。本格派のフライトシミュレーターでは、ジョイスティックが無いと自在に機体を操縦できないものが多いが、本作ではキーボードだけでも簡単に機体を乗りこなすことができる。基本的な操作は、カーソルキーの上下がピッチ、左右がロール。スロットルは＋、－キーだ。機銃での攻撃はFキー、爆弾投下はGキーで行う。以上の操作を覚えておけばOK。ラダーやエルロンを個別に操作することも可能だが、戦闘の際は自動操縦に設定した方がいいだろう。何しろ無料プレイは2分間だ。操作を覚えているうちにゲームが終わってしまうのは避けたい。再びゲームを起動すれば何度でもプレイできるものの、それもやはり面倒なものだ。プレイ中は細かな技巧にこだわらず、飛行機を思いどおりに飛ばすことと、敵に弾を撃ち込むことに専念した方がいい。

2種類のゲームモードが選択可能 敵機だけでなく風船もターゲット

ゲームを起動すると、メニューウインドウが表示される。このまま左下のPlayボタンを押すと、シングルプレイモードになるので、最初はそこで操作を練習しておこう。飛行機を飛ばす操作自体はとても簡単なのだが、レシプロ機だけあってエンジンが弱く、離陸するときだけは慎重を要する。滑走路を目いっぱいに使わないとじゅうぶんな離陸速度が得られないので、もしゲームスタート時に滑走路の中央にいたときは、ゆっくりとタキシングして滑走路の端へ戻ろう。離陸できる速度になると尾翼部分が浮き、機体が水平になるので、思い切り機首を上げると離陸完了だ。

いったん離陸すれば、よほどのことがない限り、墜落することはない。離陸直後に垂直上昇もできるし、失速しても機首上げ操作を維持すれば、きりもみ状態から立ち直れる。旋回性能も高く、かなり強引な方向転換も可能だ。例えば、デフォルトで設定されているマップでは、滑走路の端に山が立ちはだかっているのだが、そのまま山に向かって離陸しても、急上昇または急旋回で楽に回避できる。

どんよりとした雲の下から高度を上げると青空が広がる。目に鮮やかな空の色がそう快だが、この楽しさも2分間限定だ。F1キーを押せば、画面上部にヘルプテキストが表示される

離陸時はこつが必要だ。滑走距離をきちんと取ろう。なお、自機が爆破した際の復活ポイントは、自軍基地だけでなく、空中のときもある

機体の色は機種を表している。チームカラーとは一致していないので注意。ちなみに、画面のブルーのライバル機はレッドチームに所属している。レーダー表示の軌跡で判断しよう

Information

OS：	Windows 95／98／NT／2000
CPU：	Pentium 133MHz以上
ビデオ：	OpenGLかDirectX 6.1以上に対応した3Dアクセラレーター
HD容量：	8MB以上
サウンド：	DirectSound対応サウンドカード
URL：	http://letsdogfight.com/

画面の中央左側にはレーダーが表示されている。飛行機の軌跡が表示されているので、ドッグファイト時の敵機との位置関係が把握しやすい

操作系を把握できたら、早速マルチプレイに参加してみよう。マルチプレイは、メインメニューにある“Network”ボタンを押して、“Mode”の項目を“Join an existing multi player game.”に設定する。公開されているサーバーが自動的に検索／リストアップされるので、この中から戦場を選ぼう。

LDFのマルチプレイでは、4種類のゲームモードが用意されている。“Dogfight”では、四つの陣営に分かれてライバルをひたすら撃破し、敵の基地を破壊する。“Friendly Balloon Hunt”は、基地のそばに浮かんでいる風船をすべて撃ち落とすのが目的。なお、このモードでは、ライバルの機体を攻撃してもダメージは与えられない。“Rough Balloon Hunt”は、DogfightとFriendly Balloon Huntをミックスさせたモードで、風船と敵機のどちらを撃ってもポイントになる。“Submarine Hunt”は、AIの潜水艦が海面に出たところを見計らって、爆弾を投下して破壊する。残念ながら、無料で遊べるのはDogfightとFriendly Balloon Huntの2種類だけだ。

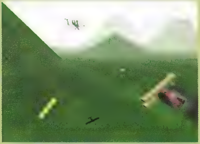
敵の攻撃が集中する 自軍基地を死守せよ

LDFでは、自軍基地を有効に活用することが非常に重要になる。自軍基地は、プレイヤーの出現場所であるだけでなく、着陸すれば燃料の補給や機体の修理が可能な場所なのだ。ただし、無料のマルチプレイモードでは基地への再着陸ができないようになっている(有料プレイ、無料のシングルプレイモードでは可能)。従って、基地の滑走路上で被弾した場合にだけ、この利点を活用できる。敵の基地を攻撃するには、滑走路の横にある三つの建物を、爆弾や機銃で破壊すればいい。滑走路を爆撃すれば使用不能になるので、ライバルの離陸を阻止することもできる。

このように、基地は大変重要な拠点なので、いつもライバルが攻撃する機会を狙っている。そのため、ゲーム開始時に滑走路でぼんやりしていると、敵機に攻撃されてしまう。自機が爆破してしまうと復活できるのだが、エンジンや機銃だけを破壊された場合は、じっと滑走路上を逃げ回りながら修理されるまで待たなくてはいけない。最悪の場合は、貴重な2分間がこれだけで終わってしまうこともある。こうした事態を回避するためには、いったんサーバーから抜けるか、わざと滑走路から外れて自爆した方がいいのだが、無料の場合は同じサーバーで5回までしか復活できない。また、無事に離陸できたとしても、2分間で敵の基地へたどりつくのはなかなか難しいので、無料プレイでは自軍基地の防衛が主な任務になるだろう。

ゲーム開始後2分といえば、気持ちがゲームに入り込んだころなので、この時間制限ルールにはイライラさせられた。しかも、この制限はシングルプレイでも有効なのだ。確かに、$20は高くないとは思うけれど、ベータテストだとはっきり明示している段階でお金を払うには抵抗があるし、かといって無料で遊べる時間内ではこのゲームの面白さが理解しづらい。しかし、バージョンアップされるたびに制限内容も変化しているので、定期的にチェックしてみても損はないだろう。

OpenGLに対応したグラフィックは、バージョンが上がるごとに確実に進歩して美しくなっているし、飛行機のディテールも細かくなっている。時間制限のストレスを除けば、美しい風景の中をゆったりと飛び、敵を見つけた途端に襲い掛かるタカのような気分が味わえるだろう。



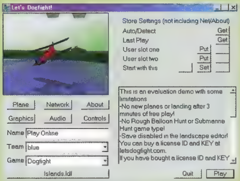
ライバル機と対面する。被弾しても、一撃で破壊されることはほとんどなく、機銃、エンジンなどパーツごとに壊れていく。なお、エンジンが壊れてもグライダー飛行は可能だ。機銃が壊れたら基地で修理したいところだが、無料マルチプレイ時は再着陸ができないので自爆するしかない

空中戦に敗れた。時間が少ないのでわざと墜落するか、それとも、ゆっくりと降下しながら体勢を立て直し、最後の抵抗を試みるか、迷うところだ。近づいた敵に体当たりして、墜落の道連れにするという荒技もありだ

ハマリ度ランキング 銅メダル

BRONZE

OpenGLに対応しているだけあって、グラフィックは素晴らしい。雲海に飛び込み、青空の下へ出たときは、背筋を伸ばしたくなるような気持ちよさだ。しかし、2分間の時間制限はつら過ぎる。もっと飛びたい!



メインメニュー画面。さまざまな選択項目があるが、“Network”の設定をして“Play”ボタンを押せば、マルチプレイに参加できる。“Plane”ボタンを押すと、10種類の飛行機の性能が参照可能だ

フォグ効果を使って、遠方の風景がぼんやりと柔らかく描かれている。視点は固定されないので、飛行中はレーダー表示が役に立つ

特別企画 人気ゲームジャンルの原点を追求

AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み

テーブルトークRPG「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」は、世界で最もポピュラーなRPGのゲームシステムを打ち立てたと言っても過言ではない。一般にゲームの1ジャンルとして認識されているRPGは、ADVANCED DUNGEONS&DRAGONSや、その基となった「DUNGEONS&DRAGONS」が源流となっているのだ。実際に、これらの作品の影響を明らかに受けているゲームは数多く存在している。この特集では、ADVANCED DUNGEONS&DRAGONSがどのようなRPGのルールを生み出したのか、そして、後発のパソコンゲームにどのような影響を与えたのかを解説していこう。

文／菅原有香（p.077～078、080～081）、奥谷海人（p.079）

撮影協力：株式会社ポストホビー　マーク渋谷店（TEL：03-3464-6627）

D&D、AD&Dが生み出したRPGのスタンダード

無限に物語が広がる自由度の高いテーブルトークRPG

RPGでは、“ロールプレイング”という言葉のとおり、キャラクターを創造して特徴を与え、「このキャラクターなら、ここでどう行動するだろうか？」と考えながら、ゲーム内での役割を果たし、また、自分の分身としてのキャラクターを演じる。

元来、RPGとは“テーブルトークRPG”（以下、TRPG）のことを指す言葉だった。TRPGでは、ゲームのシナリオ、ダンジョンや街の構成、ノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）やモンスターの情報を一手に担うゲームマスター（以下、GM。ダンジョンマスターともいう）と呼ばれる人間が、ゲーム世界を作り上げていく。そして、このGMの下にプレイヤーが集まり、定められたルールに従いながら、自分たちの想像力を生かしてシナリオを解いていくのだ。机を囲んで、GMとプレイヤーとの会話によって物語を作っていくことから“テーブルトーク”という言葉が付いているのである。

パソコンやコンシューマー機のRPGでは、GMの役割をコンピューターが行っているため、自由度が制限されがちになる。しかし、実際は遊ぶ側のアイデア次第で、物語が無限に分岐する可能性をRPGは持っているのだ。RPGとは、敵をなぎ倒して、経験値と金銀財宝を手に入れるだけのゲームでは決してないのである。

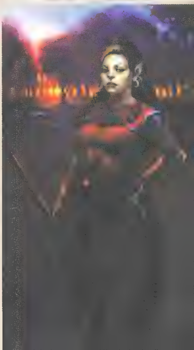
今でもAD&Dは面白さと人気を失っていない

「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」（以下、AD&D）の故郷アメリカでは、今でも定番RPGとしてAD&Dは絶大な人気を集めている。ゲームシステムが生み出されてから、実に20年以上の歳月がたっているにもかかわらず、AD&Dはその面白さと人気を失うことがない。休むことなく新しいエクスパンションやシナリオを世に送り出し続けており、2000年8月には、ついに新しく改訂された第3版の公式ルールブックが登場する。第3版では、思い切ったルールの改訂や追加、削除がなされており、長きにわたってスタンダードとされてきた第2版を愛するプレイヤーには少なからずショックもあるようだが、これもAD&Dが常に改善と進化を行っている証拠と言えよう。

D&Dを改良してさらに充実させたAD&D

“ADVANCED”の名が付いていることから推測できるように、AD&Dよりも「DUNGEONS&DRAGONS」（以下、D&D）の方が先に誕生した。最初に登場したD&Dのルールは、非常にシンプルで理解しやすかったが、あまりに単純だったため、GMの判断に任せられる点が多く、ルールだけでは解決できない部分が大きかった。また、レベルの上がったキャラクターを持つプレイヤーには、少なからず物足りなさを感じさせるものだった。

これらの問題を踏まえ、D&Dを改良して発行されたのがAD&Dである。AD&Dでは、職業と種族の明確な分割、パラディン、レンジャーなどのいわゆる“上級職”や新しい呪文の追加、クリティカルヒットなど細かい点をサポートするルールの拡充がなされた。数々の異なる世界設定もリリースされ、プレイヤーは自分の好みや腕前に応じて、多様な冒険の物語を紡ぎ出すことができるようになったのだ。



AD&Dのルーツにもなったファンタジーの礎『指輪物語』

AD&Dに登場するクリーチャーやモンス[illegible]は、神話や伝承を源泉としているもののほかに、J.R.R.トールキンの小説『指輪物語（原題：The Lord of the Rings）』の[illegible]を参考にしたと思われるものが多い。指輪物語は、1954年から1955年にかけて『旅の仲間』『二つの[illegible]』『王の帰還』の3部作に分けて刊行された作品である。持ち主のみならず、世界をも支配し、[illegible]てしまうという巨大な力を持った一つの指輪。この指輪をめぐる、ホビットやエルフ、ド[illegible]の種族たちの出会いや旅、戦いを記録した物語となっている。おとぎ話というより、むしろ成[illegible]にした20世紀最大のファンタジー文学作品として名高く、各方面のファンタジー作品への影響力は絶大である。

現在、指輪物語はニュージーランドにて実写映画化の構想が進んでいる。計画では各巻が一つずつ映画化され、2001～2003年のクリスマスに、毎年[illegible]される3部作になるという。なお、映画の情報については公式サイト（http://www.lordoftherings.net/）で知ることができる。

今もなお影響力を持つAD&Dのゲームシステム

AD&Dの設定や世界観をベースにしたファンタジーRPGは多い。それだけAD&Dのシステムは、コンピューターゲームに適していたとも言える。ここでは、AD&Dのゲームシステムがいかに画期的であったかを解説すると共に、後発のRPGに与えた影響を考察していく。

AD&Dは幻想世界を具体的な形で構築した

AD&Dのゲームシステムは、ファンタジーの世界を数値化し、ルールとしてまとめ上げた。今まで各人のイメージに依拠していた世界が、"クラス""種族""レベル"などの枠を持った一つの具体的な"社会"へと変容したのだ。これによって、プレイヤーはファンタジー世界での冒険を想像することが容易になったと言える。また、このゲームシステムは、"僧りょは刃物を持てない""エルフは細身で弓が得意"など、多くのファンタジーRPGに浸透した"お約束"とも言える設定も数多く生み出した。

能力値、敵へ与えるダメージ、命中率といった数値化されたルールは、公平で理解しやすいというだけでなく、コンピューターゲームへの移植に適している特徴でもあった。さらに、人間がサイコロを振って判定していた事柄をコンピューターが代行することで、ルールを熟知する必要がなくなり、スピーディーな展開が可能になるという大きな利点も付与された。

しかし、コンピューターは臨機応変な判定や、状況に応じたストーリーを詳細に語るといった能力は持っていない。コンピューターが務めるGMは、戦闘やキャラクター作成には大いに役立ったが、RPG本来の魅力であった、"プレイヤーがルールの範囲内で想像力を働かせる楽しさ"を実現できないという大きな問題を抱えていたのである。そのため、コンピューターRPGは、戦闘を黙々とこなし、より多くの宝を得ようとする"ハック&スラッシュ(暴力本位型)"のゲームスタイルか、自由度がまったく存在しない"リニア(一本道型)"のゲームスタイルのどちらかに2分化してしまった。後者は、特にコンソール機のRPGによく見られる。戦闘をこなしながら、あらかじめ定められたストーリーをたどっていくのがRPGだと思い込んでいるゲーマーも、決して少なくないのかもしれない。AD&D本来のプレイのように、プレイヤーが自由な行動を楽しめるRPGを、コンピューター上で再現するのはまだまだ難しいようだ。

多種多様な世界観を展開するAD&D

"RPG＝ファンタジー"とは限らない。AD&Dは、正統派ファンタジーの枠だけに収まらず、さまざまな世界観を持つ拡張セットを世に送り出してきた。

「BALDUR'S GATE」(以下、BG)の土台となった世界観「FORGOTTEN REALMS」は、AD&Dの中で最も資料数が多く、オーソドックスなファンタジーの設定になっている。中世ヨーロッパ的な社会文化を思わせる世界であり、ファンタジーRPGではおなじみの種族やクラスがすべてそろっている基本的なセットだと言えるだろう。唯一、地球の中世と異なるのは、神と人とのかかわりである。FORGOTTEN REALMSの世界には多数の神が存在し、時には人間の姿(アバター)で現れる。BGはこの世界観に基づいた作品であり、神やアバターに深くかかわるストーリー内容を持っている。

「PLANESCAPE TORMENT」は、その名のとおり「PLANESCAPE」という世界観をゲーム化したものだ。次元を越えた超人的なプレイが可能な世界であり、ほかのAD&Dのセットのキャラクター、世界観をも同時に存在させることができる特殊なセットである。当然のことながら、この世界で生き残れるようなキャラクターは超人的でなくてはならない。究極のパワープレイを楽しめる世界なのだ。そのためか、天使や悪魔、神々にも近いパワーを持つ生物が住む次元を旅するPLANESCAPE TORMENTの主人公は、"immortal"(不死の者)と呼ばれる存在である。

死体安置所からゲームが始まるということからも、PLANESCAPE TORMENTが異色の世界観に基づいていることが感じられる。主人公の容姿(右の画像)も不気味だ。なお、本作はセガ・エンタープライゼスから日本語マニュアル付き英語版が発売されている

有名ファンタジーRPGへのAD&Dの影響とは?

D&D、そしてAD&Dが生まれてから、RPGというゲームジャンルがパソコンゲーム界に登場するまでに、そう時間はかかっていない。ここでは、人気RPGとしてよく知られている四つのタイトルを取り上げ、AD&Dのシステムとの類似点や相違点を検証してみよう。

MIGHT&MAGICシリーズ

種族やクラスといった基本概念は、AD&Dと同じように思えるが、クラスには「MIGHT&MAGIC」シリーズ独自の解釈を加えたものが多い。また、MIGHT&MAGICはスキル(技能)を重視しているゲームでもある。スキルには35の種類があり、熟練度を上げていくことで、キャラクターに特徴が生まれてくる。交渉、修理、取引といった一般技能的なスキルが取り上げられている点も、AD&Dとの大きな違いである。

ULTIMAシリーズ

生みの親であるリチャード・ギャリオット氏独自の"八つの徳"の概念が、前面に押し出されている。能力値やクラスといったものにあまり縛られないゲーム展開となっているため、AD&Dからの影響はほとんど感じられない。出てくるモンスターも独自のものが多く、すべてが倒すべき存在ではない。

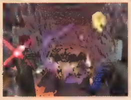
ウィザードリィシリーズ

AD&Dの"ハック&スラッシュ"の部分だけを抜き出したにもかかわらず、非常に人気の高いゲーム。「ウィザードリィ」のキャラクターの能力値は下限が3、上限が18となっているが、これは明らかにAD&Dの能力値の決め方"3D6"(6面ダイスを3個振って、その合計で決定する方式)をそのまま利用している。ほかに、"僧りょ呪文""魔法使い呪文"という二つの呪文体系を持つことや、レベルに応じて使える呪文の回数が決まっていることなど、AD&Dのシステムを参考にしたと思われる点が多い。

ファミリーコンピューターをはじめとする数々のコンソール機にも移植されたほど、大流行したウィザードリィシリーズ。シリーズ最新作の「WIZARDRY 8」(パソコン版)は、カナダのSir-tech社によって開発中だ(発売時期は未定)。シリーズ初期のシンプルなゲーム画面に比べると、格段にグラフィックが進歩している

EVERQUEST

現在、最もAD&Dの影響を強く受けていると思われるオンラインRPG。ほとんどすべての種族と職業がAD&Dに登場するものであり、"トロールは緑色の肌を持ち、火が苦手で再生能力を持つ""パラディンは1日1回、治癒能力Lay Handsが使える"など、AD&Dで定義付けられた事柄を流用したところがかなり多く見られる。



「EVERQUEST」は、オーソドックスなファンタジーの世界観を突き詰めたRPGである。ドワーフやエルフ、ノームなど12種類の種族と、ウィザード、シャーマン、ネクロマンサーなど14種類の職業が用意されている

今後も続々と登場するAD&Dをベースにした新作タイトル

AD&Dの世界観に公式に基づいたパソコンのRPGは、1988年にStrategic Simulations社から発売された「POOL OF RADIANCE」から、1999年にInterplay Productions社から発売されたPLANESCAPE TORMENTまで、総計36タイトルにもなる。2000年にも、新たに4作品が登場する予定だ。

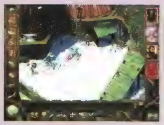
ICEWIND DALE

Robert Salvatore氏によって執筆され、AD&Dを小説化したものでは最も人気があると言われる「Icewind Dale」3部作を基に制作されている作品。"Icewind Dale"は、ソードコーストの北部にある町の名前で、そこにはダークエルフなどの種族も暮らしている。

ゲームはクラシックな雰囲気を前面に出し、ダンジョンや地下道、古代遺跡をはじめとする地下世界が主な舞台になっている。見た目はBGに似ているが、本作では、最初から6人のパーティーメンバーを自分で作成、組織しなければならないという点が大きく異なる。これは、マルチプレイでのパーティーメンバーによる協力プレイを念頭に置いて設計されているためだ。なお、シングルプレイでも、パーティーメンバーの欠員は補充ができないため、自分の作成したキャラクターに愛着がわくことは間違いない。

本作は、BioWare社がBGで開発したInfinityエンジンを改良して使用しており、派手なアニメーションを見せる巨大なモンスターが登場する。また、OpenGLに対応した3Dアクセラレーターをサポートすることで、快適な画像処理や照明効果の向上を図っている。

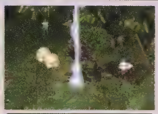
アメリカ
開発元：Black Isle Studios社
発売元：Interplay Productions社
発売時期：2000年6月
日本
発売元：セガ・エンタープライゼス
発売時期：未定



登場するモンスターが大きい分、迫力満点の戦闘シーンが期待できる。BGには無かった新しいスペルやアイテムなども多く用意されており、レベル9の魔法も使用できるようになる

BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN

BG2では、ジャーナルが洗練され、やるべきことや自分の歴史が非常に分かりやすく整理された。ちなみに、重要なクエストを成し遂げ、ある程度のレベルに達すると、プレイヤーは自分の要さいを持つことも可能になる



アメリカ
開発元：BioWare社
発売元：Interplay Productions社
発売時期：2000年9月
日本
発売元：セガ・エンタープライゼス
発売時期：未定

シリーズ最新作となる「BALDUR'S GATEⅡ: SHADOWS OF AMN」(以下、BG2)は、ソードコーストの大都市"バルダーズ・ゲート"の南方に位置し、商業で栄える都市"アムン"の周辺が舞台となる。前作で"Sarevok"を倒した後に、シーフの秘密結社に主人公が誘拐される場面から、BG2の物語は始まる。

クラスによって異なるが、プレイヤーキャラクターはレベル7か8の状態(経験値は8万9,000)でゲームを開始する。前作や拡張パックの「TALES OF THE SWORD COAST」で作り上げたキャラクターを使うことも可能だ。その分、レベルの上限も引き上げられ、レベル17から23まで成長させることができる。

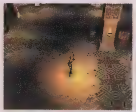
キャラクタークラスも追加され、アサシンやモンクを含めた計29種類が選択可能になっている。スペルに至っては、300種類も用意されているのだ。細かい内容に関しても、シーフが陰に隠れることができるようになるなど、よりAD&Dのルールブックに忠実になっている。なお、サブストーリーは100種ほど用意されているようで、ゲームを終わらせるために100時間以上は必要になるだろう。

NEVERWINTER NIGHTS

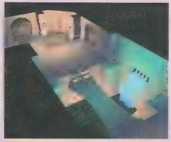
美しいグラフィックのゲームを開発することで評価の高いBioWare社。同社で制作中の3Dアクション「MDK 2」と同じグラフィックエンジンを用いて開発しているのが「NEVERWINTER NIGHTS」(以下、NWN)である。

NWNの物語は、ソードコースト地方北部が舞台となる。ゲームのストーリーはほとんど公表されていないが、2000年8月にリリースされるAD&Dの第3版公式ルールブックに準拠した、バーバリアンやアサシンなどが活躍する物語になるようだ。ただし、NWNは、BGシリーズほどパーティー制に固執しているわけではなく、NPCが自分の目的を持って行動するようになっているため、パーティーメンバーだったNPCが勝手にグループを離脱してしまうこともあるらしい。

なお、本作は、最初からマルチプレイモードを考慮して作られている。なんと、テーブルトークRPGでのGMの役割が、ゲーム内で忠実に再現されているのだ。NWNでのGMは、自分で作成したマップに仲間を招待し、ゲーム上のNPCとして会話することで、ほかのプレイヤーにストーリーやイベントを伝えていく。このような、テーブルトークRPGではおなじみの遊び方が、NWNで可能になるのである。作成ツールは、シンプルなインターフェースになっているので、手軽に壮大なマップを構築することができるだろう。



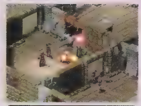
アメリカ
開発元：BioWare社
発売元：Interplay Productions社
発売時期：2001年第1四半期
日本
発売元：未定
発売時期：未定



NWNの世界は3Dグラフィックで描画されており、3Dアクセラレーターが必須となる。キャラクターのグラフィックは精密に描き込まれているだけでなく、細かいアニメーションも見せる

POOL OF RADIANCE：RUINS OF MYTH DRANNOR

各パーティーメンバーの剣の振り方や倒れ方までが、それぞれ違ったアニメーションで表現されている。モンスターも巨大で、画面を埋め尽くすほどのドラゴンも登場するらしい



アメリカ
開発元：Strategic Simulations社
発売元：Mindscape社
発売時期：2000年冬
日本
発売元：未定
発売時期：未定

AD&Dシリーズをコンピューターゲーム化した本家本元のStrategic Simulations社の新作は、第3版公式ルールブックに基づいて制作中の「POOL OF RADIANCE：RUINS OF MYTH DRANNOR」である。「DIABLO」タイプのアクションRPGであり、BGシリーズと比較すると、かなり異なる印象を受ける。

"New Phlan"という町の地下に、過去にさまざまな災いをもたらした"光輝の水塊"が浮上したところからストーリーが始まる。この光輝の水塊のなぞを解明するために、人間とエルフたちが共生していた古代遺跡"Myth Drannor"へと旅立った勇者たち。彼らの消息を探るために、プレイヤーもMyth Drannorへ進入していくのだ。

多様なオブジェクトが丁寧に作り込まれており、それらをクリックするだけで情報が得られるようになっている。マルチプレイモードでは、4人から6人までの対戦もしくは協力プレイができ、シングルプレイとはまったく別の感覚で楽しめるように設計されているという。

ファンタジーRPGに登場する

世界各地の神話や、ファンタジーの古典として有名な小説『指輪物語』などから生み出され、AD&Dでそのイメージが確立されたクリーチャーは多い。これらのクリーチャーは、数多くのRPGにも登場している。ここでは、RPGではおなじみの面々とも言える主要な8種類のクリーチャーについて、それぞれの特徴と起源を解説していこう。

ノーム（Gnome）

ドワーフと親類関係にある小さな地の精霊。ノームは、名前こそ知られているものの、あまり人気のあるクリーチャーではない。AD&Dをはじめとして、多くのファンタジーRPGではノームのキャラクターが作成できるようになっているのだが、実際に自らの分身としてノームを選ぶプレイヤーは少ないのが現状だ。ドワーフのような頑強さや、エルフのような知性と美しさといった、目立った特徴が見られないせいだろう。AD&Dでのノームには、特に幻術を扱うメイジ（魔法使い）としての素質が与えられていた。だが、この幻術という呪文の使いどころが難しく、ノームの魔法使いは、プレイヤーの高い技量が要求されるものだった。

物語に登場する代表的なノームは、靴屋のおじいさんが寝入っているすきに、靴を作ってくれるという小人だ。老人のような姿をした小さな種族で、その身長はドワーフよりもさらに小さい。ドワーフと同じように地下に住んだり、家の物陰に暮らしたりする。ブラウニー、ホブゴブリンなどとも呼ばれ、ドワーフが洞くつで炭鉱労働や鍛冶を営んで暮らすのとは異なり、裁縫や修理、細工といった細かい仕事を得意とする。このような特徴を持っているため、正直だが貧しい人間の家の隅に間借りして、彼らの仕事を夜中にこっそり手伝ったりするノームの物語が伝えられてきたのだろう。なお、中世の妖精物語の例に漏れず、ノームは、優しく誠実な人間には、家事や手作業をひそかに手伝うなどして恩を返す反面、強欲で意地の悪い人間には、まじないをかけたり、食べ物を腐らせたりしてこらしめることがある。

オーガ（Ogre）

人を捕らえて食らう、恐怖の巨人。オークがいわゆる雑魚の扱いであるのに対して、オーガは小さなクエストのボス役程度なら務められるほどの強さを備えている。見上げるほどの巨体を持つ怪物で、その身の丈は5メートルとも10メートルとも言われる。性質は、狂暴かつ残忍。強靭な肉体と怪力を併せ持っているが、その反面、頭はあまり良くない。

オーガが最も恐れられているのは、人の肉を食うという習性である。この食人というあまりにすさまじい性質のために、オーガがプレイヤーキャラクターとして選択できるゲームはほとんど無い。EVERQUESTでは、珍しくオーガがキャラクターとして用意されているが、世界の大半の種族から激しく嫌われているため、人間の街や衛兵を避けて旅を続けねばならず、プレイの難易度は高めになっている。

オーガのイメージを端的に表すのは、"人食い鬼"や"悪鬼"といった言葉だ。人間を食らう巨人は、悪魔から生み出された存在であるとされ、忌むべきものとされていた。中世の騎士にまつわる物語では、オーガをはじめとする悪い巨人の退治が、ポピュラーな題材となっている。人肉、とりわけ子供の肉を好むとされたオーガは、村を襲い（あるいは村人を脅して）子供をさらって食い続けるが、そのうわさを聞いてやってきた勇者によって倒されるというものだ。イギリスのアーサー王伝説にも、同じようなエピソードが残されている。美しい女性たちを食べていた、聖ミカエル山に住むオーガを退治するという物語だ。

インプ（Imp）

いたずらの好きな子鬼。妖精の一種とも、低級な悪魔の血筋であるとも言われるインプは、その起源にこそいくつかの説があるものの、姿に関しての記述はほぼ一致している。非常に小さな体格で、長い尾とコウモリのような翼を持ち、肌は黒い。また、耳は尖っており、鋭く伸びたつめと長い両手、大きく裂けた口を持っている。容姿だけを見れば、悪魔にかなり近いイメージを抱かせる。

いたずらや悪ふざけを大いに好むが、人間の側から言わせると、インプたちの仕業は悪ふざけではとうてい済まされないほど、悪質なものばかりである。しかし、インプたちは、そもそも人間を困らせてやろうとか、殺してやろうといった邪悪な気持ちを抱いて行動しているわけではない。彼らにとっては、どの行為もあくまで"おふざけ"の範囲に収まってしまうものなのである。また、インプは悪質であるだけでなく、どこか間が抜けている性質もあるようだ。人間に対する悪質ないたずらを、インプ自身の不注意によって失敗させてしまうという伝承もある。完全な悪魔になりきれていないゆえんは、そんな特性にあるのかもしれない。

RPGに登場するインプは、雑魚の一種、あるいは良からぬ企みを持つ魔法使いの手下といった位置付けが多い。ほかの悪役クリーチャーよりも、はるかに機知に長け、悪賢いインプは、移動に有利な空を飛べる能力も備えているため、情報収集や偵察に向いていると考えられたためだろう。

ドワーフ（Dwarf）

頑固だが実直な地の種族。ドワーフは、人間よりもだいぶ小柄なものの、体重だけは人間に引けを取らない。かといって、肥満体であるわけではなく、岩のようにたくましく、がっしりとした肉体を持っているのだ。縦方向に圧縮した、ひげ面のおやじのような容姿である。このような特徴から、女性のドワーフを想像するのが難しいためか、女性もひげを生やしていて男性と区別がつかないという説や、ドワーフには女性が存在せず、子孫は粘土から生まれるという説さえもある。

地の精霊の系統にある彼らは、地下に穴を掘り、炭鉱労働や鍛冶、建築作業を営んで暮らしている。また、暗い場所や夜でも、はっきりと物を識別できる視力を持っている。人間に見られることを非常に嫌がるドワーフは、夜に活動することが多いのだ。

性格は、概して気むずかしく無口で、とっつきにくい印象を与えるだろう。簡単には人を信用せず、そのくせ酒や金銀財宝には強い執着心を見せるため、欲が深いと敬遠されることも少なくない。しかし、ドワーフのだれもが勇敢で忍耐強く、信頼する仲間の依頼には、命を懸けてでも応じてくれるほどだ。頑強で信心深いドワーフは、戦士や僧りょに向いている。魔法には疑いの念を抱いているため、ドワーフの魔法使いというものを目にすることはまずない。ただし、これは呪文に限っての話で、優れた職人であるドワーフの手による武器などは、自然と魔法の力を持つことがあるようだ。北欧神話やドイツの叙事詩などでは、ドワーフが魔力を持つ指輪を作ったと伝えられている。

イラスト：はむら真子

主要なクリーチャーたちの特徴

オーク（Orc）

ファンタジー世界での悪役専門の獣人。民間伝承にはほとんど現れていないオークの語源がどこから来ているのか、解明するのは難しい。ローマの死の神“オルクス（Orcus）”に由来しているという説もある。

オークは、頭部が豚で、体が人だと称される醜い姿を持ち、戦うことと食べることばかりを考えている愚かな種族である。集団で略奪、戦争を行うというオークのイメージは、指輪物語で形成された。大概の物語やゲームにおいて、オークは悪役側でよく登場し、その扱いは軽んじられている。主人公の行く手を阻む、序盤の悪役程度の役割しかもらえないのが現状だ。最後の強敵となる存在は、邪悪な魔法使いや、オークよりも強いモンスターが務めることが大半で、オークの役回りはせいぜいその先兵といったところ。最初にわらわらと大群で現れて、あっさりと勇者に倒されてしまうというパターンが多いようだ。

オークは原始的な生物であり、衝動や本能の赴くままに行動する。何かを解決しようとするとき、話し合いが用いられることなどまずない。もちろん、わいろや説得といった手段を使うわけでもない。力と暴力によって物事を決めてしまうのだ。例えば、群れのボスを決めるとなったら、腕に自信のある強いオーク同士が、血みどろの戦いを繰り広げることだろう。最後まで立っていたものがボスとなり、力でほかのオークをねじ伏せて支配するのだ。欲しい物があれば略奪し、持ち主が手放そうとしなければ殺して奪う。動物的な行動、善悪の観念の乏しさは、ほかの種族とは大きく違っている。こうした習性こそが、オークがプレイヤーキャラクターにはなれず、かといって主人公たちの強敵ともなり得ない最大の理由だろう。

トロール（Troll）

伝承では陽気な妖精、ファンタジーでは邪悪な怪物。もともとの姿からこれほどかけ離れてしまった存在も珍しい。かつて、トロールは妖精族の一員だった。しかし、最近のRPGでのトロールの扱いは、オーガやオークと同じで、悪質で醜い不気味な怪物とされている。

トロールは民間伝承や、おとぎ話の中にもよく登場する。そういったトロールたちは、人里離れて暮らす小人族と解釈されていた。妖精の常として、気まぐれでいたずらが過ぎるという困った性質は持っていたが、特に有害な存在ではなかった。自分たちに助力してくれた人間には金銀の褒美を授ける反面、約束を破ってトロールの誠意を裏切った人間には、ひどい仕返しをするといった程度である。しかし、地域によっては、トロールは人の物を、時には人間の赤ん坊さえもを盗むという悪癖があるとされている。この悪癖が強調され、次第に悪役としてのトロールが浸透したのだろう。RPGや小説でのトロールの活躍の場は、もっぱら悪役側ばかりとなっていく。

われわれになじみがあるのは、小人の妖精としてのトロールではなく、モンスターと言っても差し支えないほど大きな体格をしたトロールの方だろう。AD＆Dに登場するトロールは、緑色の肌と、強い再生能力を持つが、火に弱い邪悪な生物という設定だ。ほかのRPGでのトロールは、日光に弱く、長期間日の光にさらされると石化してしまうという特徴を備えている場合もある。EVERQUESTでは、オーガと同様に、プレイヤーキャラクターとしての活躍の機会を与えられている。ここでのトロールは、AD＆Dの設定に近い。オーガのようにほぼすべての種族から激しく憎まれているため、他種族のエリアでのプレイは困難を極める。

エルフ（Elf）

知性と美しい容姿を備えた森の種族。背の高さについては、出典によって多少異なる描写があるが、一般に人間よりも細身で、非常にきれいな顔立ちをしている。妖精族の一種で、美しいだけでなく、芸術やユーモアをも理解するほど賢い。さらに、非常に長命で、最低でも人間の2倍の寿命を持っており、設定によっては事故にでも遭わない限り不死とされている場合もある。妖精とは言っても、そのような不死のエルフたちは、むしろ神に近い存在なのだろう。

エルフは、概して欠点らしい欠点の見つからない種族である。森深くに王国を築いて住み、他種族との接触を持たない生活を営んでいる。長命であるが故に、変化に乏しい一生を送るというのが、エルフの最大の短所かもしれない。完全に近い種族であるため、エルフには冒険心や向上心、変化し成長する能力が欠けていることが多いのだ。これと対照的に、種族としての人間は寿命が短く、それほど賢くもないが、経験から学び、どんどん成長していく点が長所とされている。AD＆Dではこれを受けて、人間だけがどのクラス（職業）でも選択でき、どこまでもレベルアップできる種族となっている。

繊細なエルフは、剣やおのを使って戦うことよりも、魔法や交渉で物事を解決することを好む。生まれながらにして、優れた魔法の素質をエルフは持っているのだ。しかし、ひ弱で臆病なわけでもなく、必要とあれば、得意の弓を手にして敢然と敵に立ち向かう。

なお、エルフにはやみの属性を持つ兄弟種、ダークエルフが存在する。ダークエルフは、単に肌の色の濃いエルフの1種族であったはずなのだが、今では邪悪な種族という定義が一般的となってしまったようだ。

ドラゴン（Dragon）

最強のモンスターにして、ファンタジーの象徴と言える存在。“ファンタジーRPG＝ドラゴン退治”という図式が浸透した時代もあったほど、ドラゴンはファンタジーに欠かせない存在となっている。AD＆Dのタイトルにも、ドラゴンの名前が入っているのだ。

ドラゴンの大きさは巨人などの比ではない。まさに“山のような”という表現がぴったりの体格を持つ。東洋型のドラゴン（龍）は、蛇に由来するものであり、体は長く、鱗に覆われ、空を飛ぶことはできるが翼は無い。手、あるいは口に宝玉を持っているとも伝えられている。西洋型のドラゴンは、むしろ巨大なトカゲに近い姿で、大きな翼を持っていることが多い。攻撃する際は、鋭い鉤づめや尾を用いるほか、口からドラゴンブレスを吐く。ドラゴンの属性によって、ブレスは炎であったり、冷たい息であったりする。

良いドラゴンと悪いドラゴンでは、その性格が非常に明確に分けられている。良いドラゴンは知能が高く、人と離れて住んではいるものの、誠実で勇敢な人間に出会ったときには助力を惜しまない。神に近い存在としてあがめられる場合もある。逆に、悪いドラゴンはまさに諸悪の権化で、集落を荒らし、人を食い、奪った財宝を自らのねぐらに敷き詰めている。討伐や宝あさりに来た冒険者たちを倒すのも、娯楽の一つとしか考えていない。

どちらのドラゴンにしても、並の生命力をはるかに超えた存在であることは間違いなく、万一ドラゴンを倒す（あるいは味方に付ける）ことができれば、その冒険者は超人的な魔法を得ることができるという。また、ドラゴンの血は霊薬となり、ドラゴンの鱗は優れたよろいの素材となるようだ。地上最強のこの生物を倒した者には、“ドラゴン・スレイヤー”の称号と、最高の名誉が与えられることだろう。

特別企画 もう難しいとは言わせない

Helicopter Sim

基礎から応用まで徹底解説 ヘリコプターシム入門ガイド

フライトシミュレーターと聞けば、航空機を題材にしている作品のことを思い浮かべる人が多いだろう。しかし、数は少ないものの、ヘリコプターを題材にした作品もコンスタントにリリースされており、根強い人気がある。この特別企画では、最新のヘリコプターシム「Ka52 TEAM ALLIGATOR」「GUNSHIP!」(日本発売タイトル名は「GUNSHIP Ⅲ」)に焦点を当てて、ヘリコプターシムの魅力について語っていく。　文／Warren大尉

軍用ヘリコプターの歴史

ヘリコプターが初めて実戦で使用されたのは、今から半世紀ほど前のマラヤ動乱(1948～1960年)が最初である。当時のヘリコプターは、航空機と比べて1、2割程度の速度しか出せず、兵器を搭載する能力もほとんどなかった。

しかし、滑走路を必要としないことや、移動、攻撃、補給において、地形による制約を受けにくいという利点があり、偵察、後送といった任務から徐々に普及していくことになる。そして、ベトナム戦争(1961～1975年)では、地上部隊の進撃が困難なジャングルにおける戦いでヘリコプターが投入され、戦争の在り方を変えてしまった。輸送、攻撃、支援、偵察、後送、強襲など、ありとあらゆる任務で使用され、ヘリコプター抜きでは陸軍の作戦は考えられなくなったのだ。

もっとも、最初のうちは、輸送用のヘリコプターに武装を取り付けただけだったので、貧弱な攻撃しかできなかった。しかし、戦闘を専門とする攻撃ヘリコプターが登場し、その破壊力は飛躍的に高まったのだ。最初の攻撃ヘリコプター“AH-1Gヒューイ・コブラ”は、ロケット弾ポッドと機関銃を搭載し、ジャングルに潜むゲリラを相手に暴力的ともいえる火力を振るった。最新の攻撃ヘリコプターには、これらの兵装に加えて、射程が10kmにも及ぶ対戦車ミサイルが搭載され、敵の機甲部隊からは最も厄介な相手とされている。湾岸戦争(1991年)がこの良い例だ。274機の攻撃ヘリコプター“AH64アパッチ”は、500両の戦車、120両の歩兵戦闘車、120門の野砲(移動式の大砲)を撃破した。しかも、驚くべきことに、これだけの戦闘にもかかわらず、撃墜されたアパッチはたった1機だけだったのだ。機甲部隊が恐れをなすのも、この数値を見れば一目瞭然である。

ヘリコプターシムの登場

もちろん、攻撃ヘリコプターも無敵というわけではない。元来、ヘリコプターはとても脆弱(ぜいじゃく)な機体なのだ。薄い装甲、遅い速度、そして低高度を飛行するという特性上、航空機や地上からの砲火に弱い。しかし、弱点を補って余りある攻撃ヘリコプターは、フライトシミュレーター(以下、FS)の主役として登場するのにじゅうぶんな活躍をした。超低高度をはうように飛行し、木陰や山陰に隠れて様子をうかがい、合図と共に一斉にミサイルをたたき込む。このように痛快なアクションは、ゲームの格好の題材となり、Microprose社の「GUNSHIP」シリーズをはじめとするヘリコプターを扱ったFSが多数登場した。Jane's Combat Simulationsの「LONGBOW」シリーズなどでは、戦闘用だけではなく、偵察や特殊作戦用のヘリコプターも使用でき、撃墜されたパイロットを救出するために敵勢力圏内へ深く侵入するなど、多彩な任務を楽しむことができる。

超低高度を高速で飛行する、迫力と緊張感。地形を利用して奇襲するときの、静から動への動きのめりはり。これが航空機では得難い、ヘリコプターシムならではの魅力である。

攻撃ヘリコプターは、機体の操縦を担当するパイロットと、兵器の制御を担当するオペレーターの2人乗りのものが多い。オペレーターは、このように首を振って射撃することができる

敵の戦車を撃ち抜き、その上空を悠々と通過するKa52。このような低高度を200km/h以上で飛行するのだ

超低高度で飛行することが多いヘリコプターシムは、地上のオブジェクトや地形の描き込みが特に細かい

Introduction

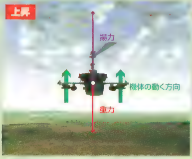
図解式 ヘリコプター操縦基礎講座

航空機もヘリコプターも、スティック、スロットル、ペダルを使って操縦することに変わりはない。しかし、両者を比べると、パイロットの操作に対する機体の反応は大きく異なる。ここでは、ヘリコプターを操縦する際に役立つ知識を紹介していこう。

飛行するために不可欠なローターが作り出す揚力

ヘリコプターの象徴ともいえる大きな回転翼(ローター)。これによって、ヘリコプターが飛ぶ上で不可欠な、ダウンウォッシュと呼ばれる、下方への強力な気流が作り出される。そして、この気流を活用することで、ヘリコプターは自在な機動を行うのである。

気流を真下に向けているだけでは、ただの反重力である。ローターを前後左右に傾けることによって、揚力の一部を浮くことから移動することへと転用すると、前進、後退、左右水平移動が可能になるのだ。



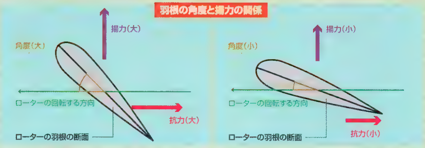
テイルローターの役割

ヘリコプターは、メインローターだけを回すと、作用反作用の法則により、その回転方向とは逆の方向へ機体が回転してしまう。テイルローターは、横方向への気流を作り出し、機体の回転を制御することで、機体をヨーイング(機体をメインローターと平行に回転)させるために備わっている。ヨーイングは、ヘリコプターが最も速く方向転換するための手段である。

テイルローターが作り出す気流の強さを調整することで、機体をメインローターと平行に回転させることができる

揚力を調整するコレクティブ操作

ローターの羽根の角度を調整する操作をコレクティブ操作という。ローターの回転方向と羽根とが平行な状態である場合、ローターをいくら回しても揚力は発生しない。そこで、ローターの羽根をひねって角度をつけることで、揚力を発生させるわけだ。ヘリコプターのエンジンはタービンエンジンなので、飛行中におけるローターの回転数は一定である。従って、揚力の増減の調整は、回転数ではなく、ローターの羽根の角度を調節することで行う。一般に、ヘリコプターでは、このコントロールはスロットルに割り当てられているが、航空機の場合とは操作が反対である。スロットルレバーを前に押し込むことでコレクティブが下がり(揚力減少)、後ろに引くことでコレクティブが上がる(揚力増加)のだ。



ローターが回転する方向に対して羽根の角度が小さい場合、揚力・抗力は共に小さい　ローターが回転する方向に対して羽根の角度を大きくすると、揚力・抗力は共に大きくなる

移動の仕組み

操縦桿(スティック)のことを、ヘリコプターでは、サイクリック(サイクリック・ピッチ・コントロール・スティック)と呼ぶ。サイクリックを前後に傾けると、それに合わせてメインローターおよびメインローターで発生するダウンウォッシュが前後に傾く。この力を利用することで、前進/後退が可能になるのだ。しかし、ダウンウォッシュが傾くため、浮くことに使われていた揚力の成分が減ってしまう。そのため、前進/後退しているときには、ホバリング(空中で静止)しているときよりもコレクティブを上げて揚力を大きくする。逆に、前進/後退している状態から停止するときは、コレクティブを下げて揚力を小さくする。この加減はとても難しいので、ほとんど高度を変えることなく、前進、後退、ホバリングの移行ができるようになれば、一人前のパイロットだといってよい。

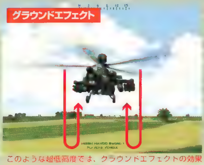
最新のヘリコプターシムを徹底比較
Ka52 VS. GUNSHIP!

攻撃ヘリコプターを扱った作品でも、各タイトルによってそれぞれ特徴がある。ここでは、最新のヘリコプターシム「Ka52 TEAM ALLIGATOR」と「GUNSHIP!」をさまざまな角度から徹底比較する。

徹底比較 その1 フライトモデル

今回評価した「GUNSHIP!」は、ベータ版ということもあって、フライトモデルをリアルな設定にすることができなかった。しかし、イージーな設定のフライトモデルであっても、空気力学に基づいた挙動がしっかりと再現されている。ダウンウォッシュを操ることで、機体の進行方向と機首の向いている方向をずらし、機体を滑らすようにしながら旋回するという感覚がよく分かるのだ。

「Ka52 TEAM ALLIGATOR」(以下、Ka52)の方は、グラウンドエフェクト(ヘリコプターが超低高度を飛んでいる状態では、ダウンウォッシュが地面ではね返り、機体を浮かせる働きをすること)などがうまく再現されており、一見したところ、非常にリアルである。ところが、機体を傾けたときにそのままの角度を維持するなど、動きがデジタル的になることがあるのが気になった。GUNSHIP!では、機体を傾けた状態でスティックから手を離すと、ゆっくりと水平に戻るか、逆にどんどん角度が付いて裏返るようになっており、こちらの動作の方がより現実的である。



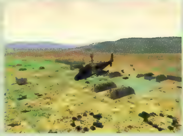
このような超低高度では、グラウンドエフェクトの効果が表れるので、高度が高いときと比べて少ない揚力で機体を浮かせることができる(画面はGUNSHIP!)

徹底比較 その2 グラフィック

ヘリコプターの飛行する高度は低めなので、ヘリコプターシムでは地形の描き込みは重要な要素である。GUNSHIP!では、地形の描き込みのクオリティーは既存のヘリコプターシムとあまり変わらない。それ対し、Ka52のクオリティーは素晴らしい。細い道路には電柱が1本1本立っており、乱反射している川の水面から、水が流れている様子がうかがえる。

また、Ka52の機体のディテールも優れている。例えば、機銃を撃ったときに薬きょうがばらばらと落ちるなど、凝った演出を見せてくれるのだ。この2タイトルを比較すると、グラフィックの質に大きな差があるが、動作の重さはほとんど変わらない。従ってKa52の方がポイントは高い。

Ka52では雨や雪も再現されている。画像をよく見てほしい。なんと、ワイパーまで可動するのだ!



Ka52(左)とGUNSHIP!(右)の地上オブジェクトを比較した。Ka52はオブジェクト数が多く、細密に地上物が描かれているのが特徴で、GUNSHIP!を大きくリードしている

徹底比較 その3 サウンド

3Dサウンドに対応しているKa52と、対応していないGUNSHIP!。Ka52では、コックピットに座ると後方からエンジン音が響いてくる上、編隊飛行時のサウンドも迫力満点である。筆者の環境はSound Blaster Live!+4スピーカーとなっているので、実際にコックピットに座って操縦しているような感覚だ。とはいえ、GUNSHIP!のサウンドも悪くはない。一般的なフライトシミュレーターのクオリティーはクリアしているが、3Dサウンドの有無で、臨場感に差が出る形となった。

Ka52のミッション開始時には、多数のヘリコプターが一度に離陸する。3Dサウンドによる迫力のあるエンジン音を体験できる場面だ

ワンポイント講座 NOE飛行

NOE(Nap of the Earth)飛行とは、樹木や山岳、建造物といった突起物を避け、ひたすら地面の低い所をなぞるように飛行する方法のことである。NOE飛行は、攻撃ヘリコプターが敵防空圏内に侵入したときの基本だ。"木よりも低く"というNOE飛行の鉄則どおり、10m以下の超低高度をはうように飛行することで、障害物の影に隠れることができる。従って、敵のレーダーにつかまる可能性が低くなるのだ。

ここで一つだけ気を付けなくてはいけないのは、NOE飛行中はプレイヤーの視界も狭まり、敵を発見しにくくなるということである。"山をう回したら、目の前に敵の対空砲が配置されていた"という事態にも焦らず対処できるように、武装の安全装置を外し、HUD(Head Up Display)の設定も戦闘モードにしておきたい。至近距離では先に撃った方の勝ちなのだ。

Information

	Ka52 TEAM ALLIGATOR	GUNSHIP!
発売元	株式会社マイピック	
問い合わせ先	株式会社マイピックユーザーサポート 03-5805-3629	
価格	7,800円	
発売時期	2000年5月1日	2000年5月26日(予定)

KA52:Team Alligator™ ©1999 Simis Limited.All Rights Reserved.Developed by Simis Limited.Published by GT Interactive Software Corp.and distributed by Mi-Pic under sublicense from GT.KA52:Team Alligator is a trade mark of GT Interactive Software Corp.GT is a trademarks of GT Interactive Software Corp.

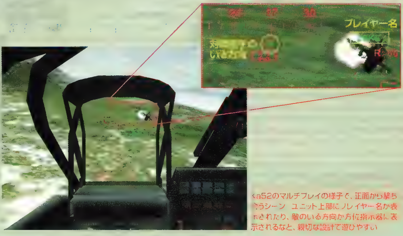
GUNSHIP!©1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. Micro Prose is a trademark of Hasbro. All other trademarks are the property of their respective holders.

徹底比較 その4 マルチプレイ

GUNSHIP!では、各プレイヤーがパイロットとオペレーター(兵器の制御を担当する)をそれぞれ分担できるシステムが特徴となっている。また、自分で作成したミッションを選択して対戦することも可能である。マルチプレイを試したところ、動作は常に軽く、良好だった。

Ka52では、ほかのプレイヤーと協力してミッションをクリアしていくモードとデスマッチモードの2種類が用意されている。そのほか、スコア表示機能をはじめ、あらかじめ登録しておいたメッセージをワンタッチでほかのプレイヤーに送ることができるなど、便利な機能も充実している。しかし、3人の協力プレイでミッションを試したが、小刻みなワープが発生してしまい、残念ながら快適にプレイすることができなかった。ただし、デスマッチではワープが発生せず、ラグの原因になりやすいミサイルまで使用することができた。

マルチプレイの機能ではKa52、軽さではGUNSHIP!が優れていると言える。



a52のマルチプレイの様子で、正面から撃ちうシーン ユニット上部にプレイヤー名か表されたり、敵のいる方向か方位指示器に表示されるなと、親切な設計て遊びやすい

徹底比較 その5 ゲームプレイ

GUNSHIP!は、使用可能なヘリコプターの種類が多いので、ゲームプレイに幅が出る。対するKa52は、その名のとおりKa52しか使用できない。とはいえ、使用可能な機種を一つに絞ることで、その機体のシミュレート精度を高めている。つまり、一概に多くの機種を操縦できることが良いとは言えないのだ。

また、ヘリコプターはほとんどの場合集団で戦うので、味方機に指示を出すことが多い。Ka52、GUNSHIP!共に味方機はプレイヤーの指示に忠実なので、プレイしていて編隊長を務めているという実感がわいてくる。

ゲームプレイに関して、現状ではシミュレート精度の高いKa52の方が優れているが、最終的な結論はGUNSHIP!の製品版を試すまで持ち越したい。

GUNSHIP!で使用できるWAH-64 LONGBOW(左)とUHT-2 TIGER(右) このほかにもAH-64DとMi-28に搭乗できる

徹底比較 その6 ユーザーインターフェース

どちらの作品もレーダーなどの計器が見づらく、思いどおりに操作できるようになるには、ある程度の慣れが必要である。また、視界の切り替えに関するシステムについても充実しているとは言えない。プレイヤーにとって最も危険な目標を優先してとらえる機能や、自機に向かって飛んでくるミサイルを補そくしてくれる機能も用意してほしかった。

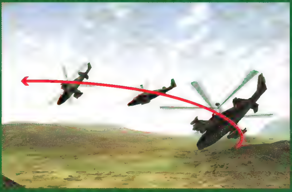
GUNSHIP!では、パイロットとオペレーターを切り替えながら、一人二役を演じる形で機体を操作する。

一方、Ka52では、目標の指示と補そくは完全にAIのオペレーターに任せ、プレイヤーは機体の操縦と射撃に専念する形になっている。このシステムはとても遊びやすいので、ヘリコプターシムを初めてプレイする人でも戸惑うことなくゲームを進められるだろう。

ワンポイント戦術 ペダルをうまく活用せよ

素早くヘリコプターを旋回させたいときには、ペダル(テイルローター)によるヨーイングを使いながらスティックも併用するのが基本だ。航空機では、スティックによる操作がメインであるのに対し、ヘリコプターでは、ペダルによる操作がメインとなる。なぜなら、低高度を飛んでいるときにスティックを派手に操作すると、簡単に墜落してしまうからだ。

"左ペダルを踏み込みながらスティックを左前方へ押し込む"というのが、安定した速い左旋回である。この機動の終了時には、機体の進行方向と機首の向いている方向が大きくずれ、機首の向いている方向より右へ機体が滑る。従って、旋回の直後に射撃を行う場合は注意が必要だ。この滑りはドリフティングと呼ばれ、機体が安定しないので嫌われる。しかし、ドリフティングを利用すれば、対空砲火の回避や、マルチプレイ時における派手な空中戦において威力を発揮することになる。



[illegible]向いている方向とは別の方向へ機体が滑っている

マルチプレイ先進国 韓国のネットワークゲーム事情

[illegible] られた情報と共に、韓国のネットワークゲーム事情について紹介しよう。

留学生が通い詰める都内のPCバン

今回、お話をうかがったPCバンは、東京の新宿区にある“URI-net”“WorldNet”の2店舗である。これらの店は、JRの新宿駅と新大久保駅の間を東西に走る職安通り沿いにある。この界隈は、雑貨、食材、雑誌、CDなど、さまざまな韓国製品を販売している店がいくつか建ち並び、韓国料理店が多いことでも知られている地域だ。

店員の方から聞いた話によると、客層は韓国からの留学生が最も多く、日本人の友達を連れて遊びに来る人や中国人もいるという。来店するプレイヤーの間では、「STARCRAFT」「LINEAGE」「RAINBOW SIX」「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」の人気が非常に高いということだった。ちなみに、韓国ではSTARCRAFTの人気はすさまじく、全世界での売り上げ本数の1／3（約100万本）をこの国が占めている。LINEAGEは、韓国製のオンラインRPG（韓国では“MUD［Multi User Dungeon］ゲーム”というジャンルの呼び方をする）で、本国でも多くのプレイヤーから支持されているタイトルだ。

[illegible]

それでは、本場韓国におけるPCバンについて説明しよう。1997年くらいから登場し始めたPCバンは、当初はインターネットカフェとしての機能が色濃いものだった。しかし、現在では、主にネットワークゲームを楽しむために特化されたPCバンが多くなっている。この現象を支えるいくつかの要素を以下に記しておく。

- **STARCRAFTの大ヒット**
- **経済危機によって、職を失った人がPCバンを開業するというブーム**
- **通信会社による高速回線の販売競争（韓国では、高速回線を敷くのに事業者の免許は不要）**

現在、韓国のPCバンの店舗数は1万をはるかに超えると言われ、この数字は日本全国のセブン-イレブンの店舗数を上回っている。ただし、チェーン店はまだ少数で、ほとんどが個人経営によるものだ。店舗の規模は、小さいものは雑居ビルの一室だが、最近では大きくなりつつあり、1フロアをすべて使ったり、PCバン専用に一つの建物を利用するケースもある。パソコン台数は、多いところでは数百台、平均でも20～50台ほど設置されているようだ。

使用料金は、1時間で1000ウォン（約90円）くらいが相場である。なお、ほとんどの店が24時間営業を行っており、ドリンク類、菓子、カップラーメンなどのスナック類を売っている店も多いため、徹夜でプレイする人も珍しくない。

多大な社会的影響力

では、なぜこれほどパソコンのネットワークゲームの人気が高いのだろうか？ 韓国では、コンソールゲームよりもパソコンゲームの方が入手しやすく、国策によってパソコン自体の値段も安価に抑えられているため、親が子供にパソコンやパソコンゲームを買い与えることが多い。つまり、韓国の若者は、小学生のころからパソコンゲームに慣れ親しんでいるのだ。また、電話料金やインターネット接続料金が、情報化を推進する国策の下で安く設定されていることも原因の一つだろう。

現在、PCバンは良くも悪くも韓国社会に大きな影響をもたらしている。『Asia Wall Street Journal』が、韓国の情報化を早めたいちばんの要素として、STARCRAFTとPCバンの存在を挙げていると聞けば、その影響力が分かるだろう。また、大会社がスポンサーとなっているプロリーグが多数結成され、ゲーマーが職業として成立しつつあるという現象もある。そのほか、ゲーム大会がテレビで中継されたり、ゲーム大会優勝者が大学に優先入学できるなど、PCバンが発端となって、パソコンゲームが一般社会にかなり浸透しているのだ。

その反面、徹夜でゲームをプレイする学生が学業をおろそかにしたり、オンラインRPGのレアアイテムをめぐり、詐欺や暴力事件が発生するといったマイナス面も次第に表れてきた。いずれにせよ、情報化社会の構築を掲げている現韓国政府の意向が変わらない限り、そして、中高校生たちが下校途中にPCバンでマルチプレイを楽しむ限り、PCバンはさらなる進化を遂げるであろう。

LINEAGE

韓国のNC Soft社のタイトルで、本国で人気の高いネットワークゲームの一つ。オーソドックスな中世ファンタジー風の世界観を持ち、プレイヤーは血盟をして同盟を組み、共に戦って世界を征服するというのが最大の目的だ

URI-net

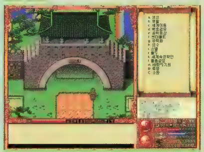
職安通り沿いにあるURI-netは、韓国料理屋が入ったビルの3階にある（写真左の看板が目印）。店内には、20台のパソコンが置かれており、1時間500円でゲームやWebサーフィンが楽しめる。24時間営業

住所：東京都新宿区大久保1-17-7 [illegible]ビル3F
電話：03-3203-8883

WorldNet

WorldNetの店内の様子。外部との接続にT1回線を使用しており、インターネットへのアクセスはかなり速い。設置されているパソコンのスペックなど、詳しいことはホームページを参照

住所：東京都新宿区大久保1-1-11コントワール新宿ビル3F
URL：http://www.world-n.co.jp/ndex.html



世界初のMUDゲームと言われるNexon社のタイトルで、古代の韓国を題材にしている。“韓国産オンライン専用ゲームの走り”ともいうべき作品で、2000年になって日本でもサービスが始まっている

http://www.nexon.co.jp/kaze/

写真：神田喜和

Play Online

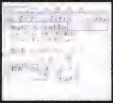
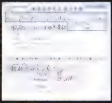
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部
通信欄: ①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。

バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646
口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部
TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド

2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE Ⅲ ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

2000年2月号の主な内容

●2000年に発売される話題作を一挙に公開
●DIABLO Ⅱ:発売前に知っておきたい基礎知識
●パソコンゲーム高密度攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■USAF
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●第2回 Network Game of the Year発表!!
●日本語版で再スタート バルダーズ・ゲート集中講座

2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Special Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号

1999年10月号
1999年9月号
1999年8月号

ゲームとDVDがさらに面白くなる

5.1チャンネルスピーカー導入講座

PlayStation2の発売をきっかけに、パソコンや家庭用ゲーム機に接続可能な5.1チャンネルスピーカーがいくつか発売された。もともと5.1チャンネルスピーカーは、Dolby Digital方式に対応したDVDを視聴する目的で製品化されたものだが、パソコンで3Dサウンド対応ゲームを楽しむ場合にも活用できる。この特集では、魅力的な5.1チャンネルスピーカーを導入するための基礎知識、お勧め機種を紹介する。 文／Fakemoon

なぜ5.1チャンネルスピーカーが必要なのか

DVDで採用されている Dolby Digitalとは何か

Dolby Digitalとは、ドルビーラボラトリーズが開発したデジタル音声コーディング方式のことで、高品質のデジタル音声を記録、伝達することを可能にする劇場音響システムのことを指す。映画館で採用されたのが1992年のことで、それに伴いLDやDVD-Videoの音声としても採用されている。DVDプレイヤーのカタログなどに記載されている"AC-3"という呼称は、元来デジタル音声コーディングの専門的名称を指す単語であったが、現在ではAC-3＝5.1チャンネルDolby Digitalのことを意味するようになった。

DVD-Videoに含まれるDolby Digitalの音声は、モノラルから最大5.1チャンネルまでの音声を圧縮（エンコード）したままS／PDIF端子などから出力される。Dolby Digital音声を出力可能な機器としては、家庭用DVDプレーヤーを筆頭に、パソコン用DVDデコーダーカード、S／PDIF端子を装備したサウンドカード（ソフトウェアDVDと組み合わせて使用）、PlayStation2などがある。Dolby Digital音声の再生に必要な機器は、Dolby Digitalデコーダー（圧縮された信号を解凍する）と、デコードされた各信号を増幅・出力するアンプとスピーカーである。最近ではデコーダー内蔵型AVアンプとスピーカー＋サブウーファーを組み合わせたシステムが多数派を占めるようになっており、さらにパソコンやPlayStation2のユーザーをターゲットにした、低価格（5万円以下）の5.1チャンネルスピーカーシステムも発売されている。

5.1チャンネルの言葉の由来

5.1チャンネルDolby Digitalは、フロント2チャンネル、センター1チャンネル、リアサラウンド2チャンネル、そしてサブウーハー（重低音強調効果）1チャンネルで構成される。ただしサブウーハーに関しては、再生帯域（再生される音の周波数範囲）がほかの5チャンネルに比べて1／10しかないため、0.1チャンネルとしてカウントしている。

5.1チャンネルDolby Digitalの音声を出力するためには、サブウーハーを含めた六つのスピーカーが必要になるが、二つのスピーカーもしくはヘッドホンで5.1チャンネルサラウンド音場を再現する、Virtual Dolby Digitalに対応した製品（p.092参照）も販売されている。

DVD-Videoを5.1チャンネルDolby Digitalで楽しむことの最大の魅力は、なんと言っても家庭に居ながらにして映画館と同じ音響効果を体験できることだろう。1度でもこの感動を体験してしまうと、これまで2チャンネルステレオでDVDやゲームを楽しんでいたことを後悔するだろう。DVDや3Dサウンドに興味があるなら、1日でも早く、この理想のサウンド環境を手に入れてほしい。

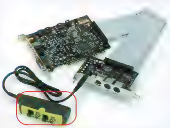
5.1チャンネルスピーカーシステムの例

スピーカー選びの際に重要なポイントとなる接続端子

5.1チャンネルDolby Digitalに対応したDVD-Videoを再生するために必要な機器構成はすでに説明したが、パソコンとスピーカーを接続するためには、サウンドカードにS／PDIF端子が装備されている必要がある。筆者が使っているSound Blaster Live!の場合、同軸デジタル入力端子（以下、同軸端子）と、光角形デジタル入力端子（以下、光端子）の両方を装備しているが、どちらを使っても同じAC-3信号が出力される。Dolby Digitalデコーダーアンプに同軸端子と光端子が装備されている場合、接続にはどちらを利用してもよい。ただし、同軸端子同士はデジタル音声ケーブルを、光端子同士はオプティカルケーブルを使用して接続する。同軸端子と光端子を1本のケーブルで接続することができないので、サウンドカードとDolby Digitalデコーダーアンプの組み合わせには注意したい。

同軸端子と光端子のどちらが良いのかという問題がよく議論される。同軸デジタルケーブル（0.7～3m）は内部にメタル線を使っており、信号のゆがみや抵抗を抑えるために金メッキ処理を施すなどして、やや価格が高い。一方の光デジタルケーブルは、信号の劣化が少ないというメリットがあるが、ケーブルを折り曲げると音質が劣化する可能性があり、さらにケーブルの長さが0.5～2m程度に限られてしまう。従って、どちらが良いとは判断しにくいため、自分が持っているサウンドカードとの相性を考慮して決めるのが良いだろう。また、同軸デジタルケーブルについては、信号の帯域が似ている映像ケーブル（黄色のキャップで覆われたピンプラグ付きケーブル）で代用することが可能だ。ただし、赤または白のキャップで覆われた音声ケーブルでは代用できない。

同軸デジタル入力端子



Sound Blaster Live! Digital Audioの場合、デジタル入出力モジュール（黄緑色のユニット）に同軸端子と光端子を装備している

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500（p.090参照）に付属するDolby Digitalデコーダーアンプの背面には、同軸端子（左）と光端子（右）が装備されている

光角形デジタル入力端子

5.1チャンネルスピーカーの理想の設置方法

高価なスピーカーを購入しても、設置の仕方次第では製品本来の高いクオリティーでサウンドを楽しめないことがある。ここでは、5.1チャンネルスピーカーの導入時に重要となる、六つのスピーカーのベストポジションについて説明する。

六つのスピーカーを中央のリスナーに向けるのが基本

スピーカーをセッティングする前に、最初に注意しておきたいのは電源の取り方だ。コンセントには極性があり、コンセントとプラグをよく見てもらうと分かると思うが、一方が少しだけ大きくなっている。それらをきちんと合わせてつなぐこと(極性合わせと呼ぶ)によって、電源周りからのノイズを軽減することが可能になる。これはオーディオの世界では常識だが、サウンドカードの高性能化に伴い、パソコンユーザーの間でも常識になりつつある。延長タップを使用している場合は、その元の極性合わせも忘れずにやっておきたい。

フロントスピーカー

いちばん目立つ位置に設置することになる左右のフロントスピーカーは、自分を中心として45°から60°前方に配置する。左右のフロントスピーカーの間隔を広げれば、適度な角度になるはずだ。また、左右のフロントスピーカーと自分の距離は、座る位置から同じ距離になるように、自分を中心とした円周上に設置し、やや内向きに角度を変えておく。そうすれば、スピーカーから出力される音声が、直接自分の耳に届くようになる。

センタースピーカー

パソコンユーザーは、目の前にディスプレイを置いてパソコンを操作するため、センタースピーカーの配置はいちばん難しいともいえる。理想としては、左右のフロントスピーカーと同じ高さに置き、フロントスピーカーを設置した時と同じように、自分を中心とした円周上の真正面に配置すればいい。

ただし、自分の目の前にディスプレイがあるため、その上か下に設置することになるのだが、細かな調整は、映画などを見ながら行うとよい。DVD-Videoを再生すると、センタースピーカーからは俳優のせりふが聞こえてくるが、センタースピーカーをフロントスピーカー同士を結んだ線より手前に設置すると、せりふが不自然に浮き上がる。その場合、センタースピーカーを移動させて、自然な感じで映画が鑑賞できるポジションを探していこう。恐らく、ディスプレイの上部天板あたりに落ち着くはずだ。

リアサラウンド

リアサラウンドスピーカーについては、スピーカーを設置する部屋の広さに大きく左右される。理想としては、自分の座る位置の真横から若干手前で、高さは耳の位置よりも70cmから1mほど上に置き、さらに二つのスピーカーをお互いに向き合わせるのがよい。しかし、何もない空中にスピーカーを設置するのは難しいため、二つほど例を挙げておく。

背面の壁にしか配置できない場合、前方に向けるか、スピーカー同士を向き合わせるか、横の壁に反射させるといった三つの方法が考えられる。そして、リアサラウンド音声が自分を包み込むように感じるポジションを探す。ただし、いかにも後ろで鳴っているという状況は避ける。

スピーカースタンドを利用する場合は、配置の自由度が高いため、壁面に付けるよりベストなポジションが探しやすい。具体的には、耳の高さよりも低いスタンドを利用する場合、やや上向きに調整するのがよい。

サブウーハー

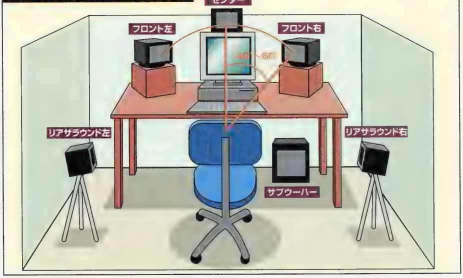
サブウーハーに関しては再生帯域が低域である(指向性を持たない)ため、特にこのポジションでなければならないという条件はない。要はどこに置いても構わない。ただし、防音工事を施したリスニングルームを持っていない一般家庭の場合、重低音が隣室へ響かないように配慮すべきだろう。机の上にディスプレイを置いているのであれば、足元の空間がベストポジションになる。

自分にとっての理想のポジションを見つけよう

六つのスピーカーが設置できたら、AVアンプやスピーカーシステムに組み込まれているテストトーンを使ってバランス確認をしておこう。ポイントは、各スピーカーからの音量が、自分が座っている位置から均等に聞こえるかどうかだ。このとき、くぐもった音が聞こえてくるスピーカーがあれば、設置場所を変更しよう。また、AVアンプにディレイ(遅延)調整機能があれば、部屋の広さに応じたチューニングを施すことも可能だ。

最後になるが、ここで紹介した設置方法は、あくまでも一例でしかないことを覚えておいてほしい。スピーカーを設置した後に、実際にDVD-Videoやゲームをプレイしてみると、こうした方が気持ちよく聞こえるとか、はっきり聞こえる、といったポジションが見つかるはずだ。そのときに、いろいろ工夫する喜びを感じてほしい。自分が手塩にかけたセッティングで、映画館並みのサウンドエフェクトが実感できたときに初めて、自分にとっての理想のポジションが分かるはずだ。

5.1チャンネルスピーカーの理想のポジション



5.1チャンネルスピーカー 製品レビュー

3Dサウンド対応ゲームやDVD-Videoを楽しむのに最適な5.1チャンネルスピーカー（3製品）をピックアップして、ゲームサウンドのクオリティー、パソコンとの接続方法、セッティングのしやすさなどを評価してみた。いずれの機種もデジタル接続をサポートした、パソコンとの相性の良い製品であるため、自分のゲーム環境に合ったスピーカーを選んでほしい。

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500

クリエイティブメディア

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500（以下、PlayWorks 2500）は、1999年6月に発売されたDesktop Theater 5.1 DTT2500 Digital（4万9,800円）をベースに、PlayStation2との接続用に新たにS／PDIF（光角形デジタル入力）端子を装備した製品である。発売後9ヵ月が経過していることもあって、若干のコストダウンが行われ、価格は4万2,800円（実売価格3万7,800円）まで下げられている。

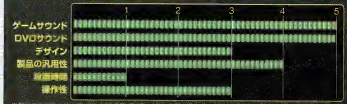
製品はDolby Digitalデコーダー内蔵アンプと6個のスピーカーで構成されており、ケーブルの引き回しやリアスピーカー用スタンドの組み立てなどで、セッティングには1時間ほどかかる。小型軽量なサテライトスピーカーからは、メリハリのある音声が出力され、立ち上がりのスピード感が気持ちいいサブウーハーが底辺を支えている。特筆すべきは、Sound Blaster Live!シリーズとの接続用にデジタルDIN端子を備えていることだ。DIN接続によって、ノイズのないくっきりとした3Dサウンド（EAX対応の4チャンネルゲームサウンド）が楽しめる。もちろん、アナログ4チャンネル入力も備えており、ほかのメーカーのサウンドカードと接続することも可能だ。サポートしているサウンド規格は、Dolby Digital、Dolby Pro Logicに加えて、クリエイティブ独自のCMSS機能があり、アナログ2チャンネルソースを擬似3D化し、5.1チャンネルすべてのスピーカーで迫力あるサウンド出力が行える。

音質的にはじゅうぶん満足のいく製品であるが、スピーカーの設置場所の確保に困るユーザーは少なくないだろう。そうしたユーザーにお勧めしたいのが、別売りのCreative Surround Station（スピーカースタンド、2000年3月号のTECHNICAL EDGEを参照）だ。これを利用すれば、ゲームをプレイする時だけリアスピーカーを自分の背後に設置できるので、スピーカーを簡単に片付けることができる。

Dolby Digitalデコーダー内蔵5.1チャンネルアンプの背面

上段がサウンドカードやPlayStation2と接続するための入力端子で、下段がサテライトスピーカーやサブウーハーに接続するための出力端子

レビューワーの評価



※製品の汎用性とは、パソコン以外のDVDプレイヤーやPlayStation2との…

※設置時間の項目は、ポイントが多い方が時間がかからないことを示す

Sound Blaster Live!との親和性を図るために装備されたデジタルDIN端子経由では、クリアでなおかつパワフルな3Dサウンドを響かせてくれる。サウンドの味付けもゲーム寄りで小気味がいい。DVD-Videoを再生した場合のDolby Digital（5.1チャンネルサウンド）も、AV専用システムに負けないほど立派なものだ。ただし、デザインや操作性に関してはもう一歩と言わざるを得ない。現在主流のAVアンプで採用されているインターフェース（操作パネル）に比べると面構えがやぼったく、機能が多い割に表示されるインジケーターの数が少ないため、直感的に分かりづらいのが減点の理由だ。設置時間が長くなるのは、システムの構成上、仕方がないだろう。いい音を手に入れるためには、セッティングに時間がかかると割り切るべきだ。

主な仕様

製品名	Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500
スピーカー出力	サテライト：7W×4、センター：21W、サブウーハー：20W
サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Dolby Surround、Stereo
入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） 同軸デジタル入力（S／PDIF、ピンジャック） アナログステレオ入力（4チャンネル、ステレオミニジャック） デジタルDIN入力（Sound Blaster Live!専用端子）
出力端子	サブウーハーラインアウト 6チャンネルスピーカー端子
スピーカーのサイズ	サテライト：8.9×8.9×8.9cm サブウーハー：35.5×20.3×16.5cm
価格	4万2,800円
問い合わせ先	クリエイティブメディア　TEL 03-3256-5577 http://japan.creative.com/

Audio Tornado 5.1 Theater

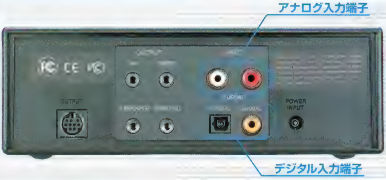
新潟キヤノテック

Audio Tornado 5.1 Theater（オーディオ トルネード 5.1 シアター）は、新潟キヤノテックが製品化した2台目の5.1チャンネルスピーカーである。Dolby Digitalデコーダーは、前モデルのAUDIO STORM 5.1 Theater(3万9,800円)と共通しているが、6本のスピーカーの総合出力を170Wにまで高め（前モデルは約20W）、各スピーカーをより本格的なもの（木製キャビネット採用）に変更している。そのため、スピーカーのセッティング時間が30分ほどかかるのを覚悟しておかないといけない。

Dolby Digital デコーダーは、AVアンプなどで採用されているディレイ調整や、スピーカーごとのレベル調整が可能で、前モデルと同様にリモコンでボリュームコントロールが可能である。スピーカーシステムの特徴としては、アンプをサブウーハーに内蔵していることが挙げられ、五つのサテライトスピーカーはウーハー背面のスピーカー端子と接続し、Dolby Digitalデコーダーとサブウーハーは DIN端子で接続する。

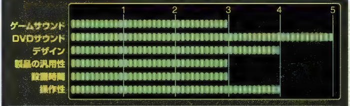
製品の目玉となる木製キャビネット採用のサテライトスピーカーは、この価格帯のスピーカーセットが苦手とする中音域の再生にも優れ、前モデルで紙っぺらのような印象を持った製品レベルから、格段にクオリティーが向上している。DVD-Videoの試聴には『MATRIX』を使用したが、低価格モデルにありがちな軽い音質とは違い、上から下まで全体にしっかりとした音場を再現してくれる。パソコンゲームのサウンド出力に関しても同様の印象を持った。ところが、音質的には問題がないものの、接続がS／PDIF（光角形デジタル入力または同軸デジタル入力）かアナログステレオ入力（2チャンネル）に限られるため、Sound Blaster Live!を利用してDirectSound3D／EAX対応ゲームを楽しむ場合、4チャンネル出力によるポジショナル効果が楽しめないのが残念だ。

Dolby Digitalデコーダーの背面



右下に光角形デジタル入力と同軸デジタル入力の二つのS／PDIF端子を装備。左側に六つのスピーカーを接続するためのラインアウト（ミニジャック）が用意されているが、製品付属のスピーカーは、サブウーハーの背面にある端子に接続する

レビューワーの評価



本文中で触れたように、ゲームサウンドに関しては、DirectSound3D／EAX対応ゲームのアナログ4チャンネル出力に対応していないのが減点の理由だ。しかし、5万円以下の価格帯とは思えないほどの高出力をサポートするアンプは、DVD-Videoの再生で大いに威力を発揮する。リモコンを使って、座った位置から各種調整ができるのは便利だが、電源スイッチがサブウーハーと、Dolby Digitalデコーダーの2ヵ所にあるのは、やや不便。また、すべての電源をシャットダウンするには、ウーハーの背面のメイン電源に手を伸ばさなければならないので、操作性で減点した。

主な仕様

製品名	Audio Tornado 5.1 Theater
スピーカー出力	サテライトおよびセンター：25W×5、サブウーハー：45W
サポートするサウンド規格	Dolby Digital、Dolby Pro Logic、Stereo
入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） 同軸デジタル入力（S／PDIF、ピンジャック） アナログステレオ入力（2チャンネル、ピンジャック）
出力端子	6チャンネルラインアウト（ミニジャック、デコーダーに装備） 6チャンネルラインアウト（DIN端子、サブウーファーとの接続用）
スピーカーのサイズ	サテライト：12.0×11.5×11.7cm サブウーハー：32.1×22.2×23.5cm
価格	4万9,800円
オプション	スピーカースタンド（2台1組）価格未定
問い合わせ先	新潟キヤノテック　TEL 025-244-6445 http://www.niigata-canotec.co.jp/

P2DiPOLE

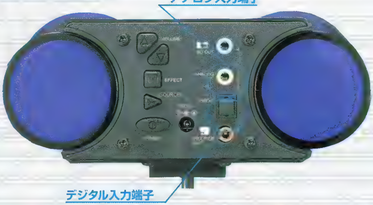
アイ・オー・データ機器

P2DiPOLE（ピーツー・ダイポール）は、近接した二つのスピーカーを使って3Dサラウンド音場を生成する“ステレオダイポール技術”（東京電機大学 音響情報研究所とイギリスのサザンプトン大学が共同開発）を採用したVirtual Dolby Digital対応システムだ。厳密に言うと、5.1チャンネルスピーカーではないが、スピーカーに内蔵されたDSP（Digital Signal Processor）が5.1チャンネル信号（マルチチャンネル信号）をステレオダイポール方式の仮想音源にリアルタイムに変換し、3DサウンドやDolby Digitalの出力を可能にしている。製品ラインアップとして、専用サブウーハーを含むプレミアムセット（2万9,800円）と、ウーハー無しのスタンダードモデル（1万9,800円）が用意されているが、今回はプレミアムセットを選んでテストしてみた。

スピーカーの導入は、マニュアルを見なくとも5分ほどで完了し、標準的な5.1チャンネルシステムと比較にならないほど簡単にセッティングできる。入力端子としてS／PDIF（光角形デジタル入力）端子とアナログ2チャンネル用のステレオミニジャックが装備され、パソコンだけでなく、DVDプレイヤー、PlayStation2などにも接続可能である。

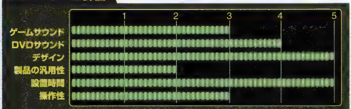
サブウーファーと組み合わせた音質を試聴してみたところ、低音から高音に至る再現性は満足いくクオリティーを持っていた。しかし、本体側の出力が10W＋10Wと比較的小さいため、パワフルとまでは言い難い。五つのサテライトスピーカーで構成される他社のスピーカーシステムと比べると、左右に広がる音場の範囲が小さく、あくまでもスピーカー正面にいるリスナーだけを包み込むサウンド空間を生み出す。従って、DVD-Videoを視聴する場合は、1人で楽しむためのスピーカーとして認識した方がいいだろう。その代わり、各視聴者が最適な空間を持てるように、二つのP2DiPOLEを接続してサウンドを出力するための、子機出力端子（SD端子）を本体に装備している。

スピーカー本体の背面



左側に設定ボタンが並んでおり、中央の「EFFECT」を押すと、ゲームサウンドや音楽鑑賞向けに用意された5種類の音響効果を付加することができる

レビューワーの評価



ゲームサウンドのテストはSound Blaster Live!を使って行ったが、DirectSound3D／EAXに対応したゲームは、アナログ4チャンネル出力を前提にしてサウンドがチューニングされているため、P2DiPOLEでは一部のサウンドエフェクトが体感できなかった。DVD-Videoは、やはり5.1チャンネルシステムと比較すると、再現性という点で少し弱い。「サラウンドスピーカーがあるように聞こえる」というのと、「サラウンドスピーカーから聞こえる」とでは明らかな差があった。操作性については、本体裏側にすべての設定ボタンがあるのが難点だが、ブラインドタッチでも操作できるので問題はない。ただし、動作状況を確認するためのインジケーター（本体正面にある）が一目で判別しにくいのが残念だ。簡単に設置できる気軽さや、ユニークなデザインには好印象を持つ。5.1チャンネルスピーカーの設置スペースが確保できないユーザーには最適だろう。

主な仕様

製品名	P2DiPOLE プレミアムセット（P2DP）
スピーカー出力	本体：10W×2、サブウーハー：12W
サポートするサウンド規格	Virtual Dolby Digital、Stereo
入力端子	光角形デジタル入力（S／PDIF、PlayStation2対応） アナログステレオ入力（2チャンネル、ステレオミニジャック）
出力端子	サブウーハーアウト 子機出力（2台のP2DiPOLEでサウンド出力が可能）
スピーカーのサイズ	本体：13.5×18.4×17.5cm サブウーハー：19.0×27.2×19.3cm
価格	2万9,800円（サブウーハー無しの場合、1万9,800円）
問い合わせ先	アイ・オー・データ機器　TEL 076-260-1024 http://www.iodata.co.jp/

自分の視聴スタイルに合った理想の5.1チャンネルスピーカーとは

今回評価した三つのスピーカーの特徴を整理して、ベストチョイスを選んでみたので、5.1チャンネルスピーカーを選ぶ際の参考にしてほしい。

レビュワーのベストチョイスは Audio Tornado 5.1 Theater

今回、ゲームとDVD-Videoに最適なサウンド環境を構築する目的で、Dolby DigitalまたはVirtual Dolby Digitalに対応したスピーカーセット3製品をテストしたが、5.1チャンネルシステムの臨場感あふれるサウンドには酔いしれるほどの魅力を感じた。また、システム全体の出力が大きいスピーカーほど、小さい音量でもゆったりと聴くことができたため、そのあたりに比重を置いてベストなシステムを選出した。

3製品の中で筆者が最もお勧めしたいのが、新潟キヤノテックのAudio Tornado 5.1 Theaterだ。正統派6ピース構成のシステムに、合計170Wで出力されるサウンドの臨場感は、5万円以下で販売されている競合製品を圧倒している。すべてのスピーカーが木製キャビネットで覆われている点、スピーカー接続端子としてプリアウト端子とミニジャックの二つを装備して、汎用性を持たせている点についても注目したい。

次点は、クリエイティブメディアのPlay Works 2500だ。サテライトスピーカーとサブウーハーの組み合わせによって、高音から低音までつながるサウンドのクオリティーが素晴らしく、スペック表を見なければ、総合出力が約70Wしかないことに気付かない。今回はDVD-VideoのDolby Digitalサウンドに主眼を置いて評価したが、パソコンゲームの用途に重点を置いた場合、PlayWorks 2500の評価が最も高くなる。特に、Sound Blaster Live!の上位モデル(Digital AudioやPlatinumなど)のユーザーであれば、デジタルDIN端子を使った、ノイズの少ないサウンド出力が可能になる。

P2DiPOLEは、六つのスピーカーを設置するスペースが確保できないユーザーにとっては大変魅力的だろう。Virtual Dolby Digitalによるサウンド表現には限界があるが、従来までのステレオスピーカーと比べれば、DVD-Videoの臨場感が確実にアップする。

今回評価したスピーカーの主要サウンド規格との相性

	AC-3	DirectSound3D	EAX	A3D
DTT PlayWorks 2500	◎	◎	◎	◎
Audio Tornado 5.1 Theater	◎	△	△	○
P2DiPOLE プレミアムセット	○	△	△	○

凡例：◎＝最適、○＝良い、△＝普通

ゲーム中で3Dサウンドを表現可能にする、DirectSound3D、EAX、A3Dの三つは、4チャンネル出力が可能なPlayWorks 2500との組み合わせが最適で、残りの2製品の場合、2.1チャンネルでしか出力できない。ただし、A3Dについては、2チャンネルでもポジショナル効果が得られる

Dolby Digitalサウンドと4チャンネルゲームサウンドの違い

[illegible]

Virtual Dolby Digitalによって、5.1チャンネルサラウンド音場を再現するソニーのMDR-DS5100(5万円)。詳細については、次号のTECHNICAL EDGEで紹介する予定だ

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

Allegiance

Allegianceの基礎知識 アタッカーとしての参戦方法教えます

2000年5月号でオープンベータテストの模様をお伝えした「Allegiance」だが、パッチによるゲームバランスの調整が行われ、ついに製品版が発売された。今回は、アタッカーとしてゲームに参加するための基礎知識について解説していこう。

The Hangerの画面解説

「Allegiance」のオープンベータテストに参加した日本人プレイヤーの中には、とっつきにくいという印象を持った人が多かったようである。おそらく、英語の音声で解説されるトレーニングモードの難しさや、英語圏のプレイヤーとコミュニケーションを取りづらいことが関係していると思われる。トレーニングモードは、Allegianceの基本的な遊び方を習得するフェーズなので、ここで完全に理解していない場合は、ゲームに参加した際に敷居が高いと感じるだろう。

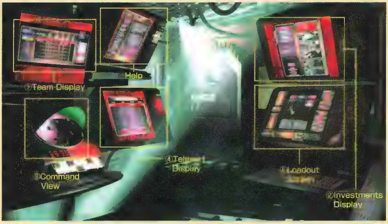
Allegianceは、複数のプレイヤーでチームを編成し、宇宙空間で対戦を行うというスペースコンバットシミュレーションである。参加するプレイヤーは、チームの戦略面を担当するコマンダーと、実際に戦場で敵と戦うアタッカーに分かれてゲームを進める。コマンダーはチームの勝敗を大きく左右する重要なポストなので、ユニットやテクノロジーについて細かいところまで把握していなければならない。従って、ゲームに慣れるまでは、アタッカーとして参加することをお勧めしたい。

では、最初にアタッカーとしてゲームに参加する前に、必ず訪れることになるThe Hangerの各部屋について解説しよう。

各部屋にアクセスできる The Hanger

The Hangerは、宇宙空間での戦況やテクノロジー開発の状況など、各種情報が確認できる画面へアクセスするための場所である。また、敵のアタッカーに倒されてしまったときの再スタート時や、ミサイルや燃料などを補給するためにStarbase（自陣の基地）に帰還したときも、自動的にこの部屋に送り込まれる。

ゲームの中盤になり、Outpostという巨大な施設を建設できるようになると、Outpost内のThe Hangerを利用できるようになる。Starbase内のThe Hangerと機能はまったく同じで、前線に近い場所で補給を受けられるという利点がある。



チームの状況を確認する ①Team Display

Team Displayは、アタッカー／Miner（資源採掘船）／Outpostの数や状態など、チームの状況を確認する部屋である。利用するのは主にコマンダーだが、アタッカーも味方の状況を把握するために時々チェックするといいだろう。

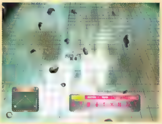
ユニットやテクノロジーを開発する ②Investments Display

Tactical Labという施設を建設すると、テクノロジーの開発ができるようになる。そして、実際にテクノロジー開発を行うのが、このInvestments Displayである。開発できるのは、新しい機体やウエポンなどで、種類によって異なるが、それぞれコストと時間が必要になる。また、TowerやOutpostの建設の指示も、この部屋で行う。

GROUND

全体の戦況が把握できる ③Command View

Command Viewでは、全体的な戦況を確認することができ、アタッカーに指示を出すこともできる。主にコマンダーが利用する部屋だが、Team Displayと同様に、アタッカーも戦況を把握しておくことは無駄にはならないので、時々確認しておきたい。



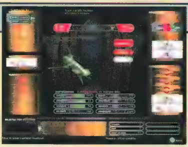
惑星間をテレポートできる ④Teleport Display

ゲーム開始時では、アタッカーはStarbaseのThe Hangerしか利用できない。ただし、ゲームが進行し、複数のOutpostを前線に投入できるようになると、OutpostのThe Hangerを頻繁に訪れることになる。このOutpost間でテレポートが行えるのが、Teleport Displayである。この機能を使うと、素早く前線に復帰したり、援護射撃を必要とするポイントへすぐに移動することができる。

機体の選択とカスタマイズを行う ⑤Loadout Screen

この部屋では、搭乗する機体を選択したり、機体をカスタマイズすることができる。なお、選択したり、カスタマイズするのに使用できるのは、すでに用意されている機体に限られる。機体のストックがない場合は、コマンダーに作成してもらい、アタッカーが購入しなければならない。また、ウエポンについては、用意されているものであれば、数の制限なく装備することができる。

ゲームの序盤では、自分たちのチームのテリトリーや、進攻していくエリアに“Probe”と呼ばれる監視衛星をいくつか設置する必要がある。Probeを設置するには、スピードと旋回性能に優れた“Scout”が主に使用されるが、初期設定ではProbeを一つしか搭載していない。従って、この部屋でProbeを多く装備しておけば、Starbaseに戻らずに、一度の出撃で複数のProbeを設置できるということを覚えておきたい。



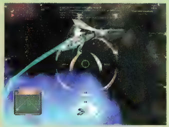
いざ戦場へ出撃せよ! 序盤におけるアタッカーの役割

アタッカーは、コマンダーの指示どおりに行動していくのが本来の役割である。ただし、前線の状況など、アタッカーにしか分からない細かい情報をコマンダーに伝達することも重要な任務だ。ここでは、序盤でのアタッカーの役割について解説していこう。

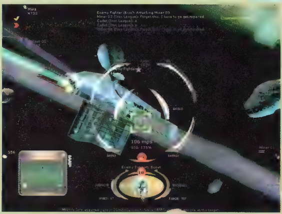
Probeの設置とマップ作成

ゲームがスタートした直後のアタッカーには、Probeの設置と、マップ作成という二つの大きな任務がある。Probeを設置すると、敵が接近した場合は警告を発し、レーダーにも敵が表示されるようになる。敵の通路となるポイントにこれを設置するのが、アタッカーの最初の仕事だ。

また、序盤では、画面に表示されるマップは未完成である。ただし、惑星間を移動することで、マップが徐々に明らかになり、全体が把握できるような仕組みになっている。索敵を兼ねて、移動を繰り返すことが必要だ。



アタッカーの主な任務は敵を倒すことだが、それだけで勝つことはできない。戦況の全体を把握しているコマンダーの指示を適切に実行していこう

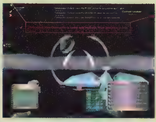


画面左下に表示されているのがマップである。中央に見えるStarbaseは攻撃力を持たないので、敵が進入してきたら、なるべく早い段階で撃破しないと危険だ

コマンダーからの指示を読み取る

ゲームに参戦している間は、コマンダーからの指示がアタッカーの画面に表示される。指示が出され、直ちに実行に移す場合には、“Insert”キーを押す。すると、オートパイロット機能が働き、コマンドを実行するポイントへ自動的に移動するようになっている。

コマンダーからアタッカーに出される指示は、あるポイントまでの移動、チームメートが撃破されたときのLIFE POD(救命艇)の回収など、急を要するものが多い。また、指示をうまく実行に移せるアタッカーが多ければ、特定の敵を集中的に攻撃したり、おとりとなって敵を引き付けるといった高度な戦術を使えるようになる。チャットメッセージを見逃さないようにして、次にどのような指示が出されるかを予測できるようになれば、一人前のアタッカーである。



コマンダーから新しい指示が出ると、画面に表示される。了解するときはInsertキー、実行するのが無理な場合は、Deleteキーを押す

最初の一歩で差をつけろ ACビギナーズガイド

1999年11月の発売から約半年が経過した「Asheron's Call」だが、この春に日本のマイクロソフトから正規輸入版が発売される。これによって、Asheron's Callを新たに始めるプレイヤーが増えることだろう。今回は、初心者に役立つ情報として、キャラクターメイキングからダンジョンへ向かうまでの解説をしていこう。

キャラクターメイキングのポイント解説

Step 1 キャラクターメイキングの概要

「Asheron's Call」(以下、AC)には、非常に多くのスキル／ステータスが用意されている。初めてキャラクターを作成するときには、あまりの多さに戸惑うだろう。そのため、プレイヤーがすべてのパラメータを設定してキャラクターを作成するカスタムキャラクターのほかにも、職業に応じたテンプレートや、1クリックでキャラクターのパラメータを設定してくれる"Quick Character"という機能が用意されている。しかしながら、簡略化された手順で作成したキャラクターは、独自性という点において、カスタムキャラクターに差をつけられてしまう。

スキルは35種類用意されており、そのうち戦闘系のスキルが約半数を占める。そのほかのスキルは、生産や知識といったジャンルに分類される。キャラクターを作成する際には、これらのスキルにSkill Credit(初期ボーナス値)を割り振っていくことになる。ただし、初心者には、各スキルの特徴や有効性を判断するのは難しいだろう。また、初めてキャラクターを作成するときは、目指すキャラクターの方向性が分かりづらい。戦士タイプか、魔法使いタイプかという程度ではないだろうか。

一方、ステータスは6種類用意されている。しかし、一般的なRPGで見掛けるようなステータスはStrengthぐらいで、それ以外はなじみのないものばかりだ。これらのステータスがHealth(HP)やManaの量と深い関連性があるのも、ACのキャラクター作成を難しくしている原因だろう。

ACでは、一応キャラクターレベルというものが存在しているが、レベルによって強さが大きく変わるということはない。戦闘を行ったり、スキルを使うことによって、経験ポイントを得る。そして、そのポイントを使ってスキル／ステータスを上昇させることで、徐々に強いキャラクターにしていくというゲームシステムなのだ。自分の理想とかけ離れた方向にキャラクターが成長してしまうことが多々あるのが、ACのキャラクター作成の難しいところだ。

Step 2 ステータスを決定付ける要素

キャラクターを作成するときには、まず種族と性別を決める。ACには三つの種族(Aluvian、Gharu'ndim、Sho)が用意されているが、後述する初期スキルに若干の変化があるだけなので、見た目で選んで構わない。また、性別でステータスやスキルが変化することもない。

性別、種族を決定したら、キャラクターの外見を決めていく。髪の色や肌の色などを細かく設定できるので、コーディネーションにこだわってプレイすることが可能である。オンラインRPGでは、同じ外見のキャラクターばかりになりやすいが、その問題を解決している点はACの特徴の一つである。

外見の設定が終わると、いよいよステータスを割り振ることになる。ステータスを決めていくときには、職業に応じて基本的なテンプレートも用意されているので、いくつか見てみよう。"どのステータスが、どの職業に必要か"ということが分かるはずだ。

なお、ACのキャラクターは、目指す方向性によって、戦士系、魔法使い系、アーチャー系と大別される。ステータスを決める際には、系統が変われば、重点を置くべきステータスもそれぞれ異なるということを覚えておこう。ステータスを決定する際に最も重要なことは、極端なバランスにしないことである。ステータスは、経験ポイントを使って上昇させることができるが、ステータスを上げるために必要となる経験ポイントは除々に増えていくのだ。このため、あまりにも低いステータスがあると、そのステータスをある程度まで成長させるのに膨大な経験ポイントが必要となる。そのキャラクターに必要ないステータスでも、最低25ポイントくらいは割り振っておこう。

プレイヤーの間では、2000年3月にパッチが当たるまでは、アーチャー系の人気が高かった。しかし、パッチによってモンスターの行動パターンに変更が加わったため、アーチャー系の戦法の有効度が低くなった。そのため、現在では以前のような人気はない。また、魔法使い系は、魔法の習得に膨大な資産が必要になるという負担がある。初めてACをプレイするのであれば、魔法使い系のキャラクターは避けておいた方がいいだろう。

カスタマイズできる顔のパーツが多く、顔の種類は無数にある。ゲーム中で同じ顔をしている人はいないほどだ。目の色や肌の色まで変更することができる

Derethに降り立つ際に着ている服装をここで設定する。ゲームを開始すれば、アーマーを購入することになるので、キャラクター作成時は、あまりこだわらなくてもよい

Step 3 スキルポイントの割り振り方

ステータスの設定が終わったら、次はスキルを選択してく。スキルには、Specialized、Trained、Untrained、Unusableという四つの段階(熟練度)があるので、プレイヤーは、好みのスキルにSkill Creditを割り振り、SpecializedやTrainedに昇格させるのである。Specializedの状態でスキルを使用すると、多くの経験ポイントが得られ、スキルの成長も早い。つまり、自分の職業に必須のスキルは、Specializedにしておくべきである。Trainedは、Specializedと同様に、スキルを使用したときに経験ポイントが得られるが、その成長は遅い。従って、職業に必須ではないが、よく使うというスキルをTrainedにしておくのがいいだろう。Untrainedのスキルは、使うことはできるが、経験ポイントは得られない。Unusableのスキルに至っては、使うことができないようになっている。

また、初期の段階ですでに習得しているスキルがあるが、種族によってそのスキルは若干異なる。例えば、Sho族ではUnarmed Combatという戦闘スキルを持っているが、Gharu'ndim族ではStaffとなっている。Unarmed Combatは、武器のほかに素手で戦うこともできるスキルである。そのため、Sho族はほかの2種族に比べて人気が高く、このスキルを使うプレイヤーも多いのだ。

前述したように、各スキルをSpecializedやTrainedの状態にするためには、Skill Creditを消費しなければならない。スキルによって必要なSkill Creditは異なるが、戦士系であれば武器スキルを、魔法使い系であればArcane LoreをSpecializedにしておくのがいいだろう。なお、Specializedは、Trainedより熟練度が上回るため、余分にSkill Creditが必要になる。

スキルの選択は慎重に行おう。本当に必要なものから選択していくことが必要だ

ACの全スキル一覧と種族による初期スキルの違い

分類	スキル	UT→TR	TR→SP	Aluvianの初期スキル	Gharu'ndimの初期スキル	Shoの初期スキル
戦闘	Axe	6	6	—	—	—
	Bow	8	8	—	—	—
	Crossbow	6	6	—	—	—
	Dagger	4	4	●	—	—
	Mace	6	6	—	—	
	Spear	4	4	—	—	—
	Staff	4	4	—	●	—
	Sword	8	8	—	—	—
	Thrown Weapons	6	6	—	—	—
	Unarmed Combat	6	6	—	—	●
防御	Magic Defense	—	12	●	●	●
	Melee Defense	10	10	—	—	—
	Missile Defense	8	8		—	—
魔法	Creature Enchantment	8	8	—	—	—
	Item Enchantment	8	8	—	—	—
	Life Magic	12	8	—	—	
	War Magic	16	12	—	—	—
魔法補助	Mana Conversion	6	6	—	—	—
知識	Appraise Armor	4	2	—		—
	Appraise Item	2	2	—	●	—
	Appraise Magic Item	4	4	—	—	—
	Appraise Weapon	4	2	—	—	—
	Arcane Lore	4	2	—	—	—
	Assess Creature	4	2	—	—	—
	Assess Person	2	2	●	—	—
	Deception	4	2	—		—
生産	Alchemy	8	8		—	—
	Cooking	4	4	—	—	—
	Fletching	4	4	—	—	—
その他	Healing	6	4	—	—	—
	Lockpick	6	4	—	—	
	Jump	—	4	●	●	●
	Leadership	4	2		—	—
	Loyalty		2	●	●	●
	Run		4	●	●	●

注: UT→TRは、UntrainedからTrainedにするために必要なSkill Credit
TR→SPは、TrainedからSpecializedにするために必要なSkill Credit
●は、その種族を選択すると最初からTrainedになっているスキル

上は職業テンプレート選択画面。7種類の中から選択できるテンプレートは、キャラクター像をとらえるための目安となる。下はステータスの設定画面。ステータスに割り振る270ポイントの初期ボーナスは、あまり極端なバランスにしないように

各ステータスの働き

名称	説明
Strength	持てるアイテムの総重量を決定するステータス。一般的に、防御力の高い防具は重いので、戦士系のキャラクターではStrengthを高めに設定しないと、持てる装備が制限される。また、モンスターに与えるダメージには、Strengthに応じたボーナスが付加される
Endurance	Healthの基本値を算出するのに使われるステータス。魔法使い系のキャラクターでは、この値を低くする人が多いが、ある程度は割り振っておかないと、ゲームの序盤が非常に苦しくなる。また、Staminaの基本値を算出する際にもEnduranceが使われる
Coordination	モンスターを攻撃するときの命中率にかかわってくるステータス。アーチャー系のキャラクターにとっては最も重要なステータスとなる
Quickness	攻撃スピードだけでなく、移動スピードにも影響するステータス。敵から逃走するときの生存率にも大きく関連している。Quicknessが高いと、フィールド上を速く移動できるのがメリットだ
Focus	魔法を唱えたときの成功率や、呪文を覚える際に影響してくるステータス
Self	Manaの基本値を算出するのに使われるステータス。魔法使い系のキャラクターでは、Focusと並んで重要なステータスである

職業テンプレートによるステータスの違い

Class	Health	Stamina	Mana	Strength	Endurance	Coodination	Quickness	Focus	Self
Archer	20	40	30	50	40	90	80	40	30
Blademaster	25	50	20	70	50	90	60	40	20
Enchanter	20	40	80	30	40	50	30	100	80
Life Mage	25	50	65	30	50	65	30	90	65
Sorcerer	20	40	90	40	40	40	30	90	90
Vagabond	20	40	20	40	40	80	70	80	20
Warrior	35	70	30	80	70	70	50	30	30

キャラクター作成後に降り立つ
Derethでの戦闘準備術

Derethに足を踏み入れたら訪れておきたいチュートリアルダンジョンと、初心者が戦闘を始めるに当たってやるべきことについて解説しておく。チュートリアルダンジョンでは、ACの基本操作が詳しく説明されるので、ここでしっかりと習得しておこう。

基本操作が習得できるチュートリアルダンジョン

ステータスやスキルの設定が終わったら、プレイヤーキャラクターの名前とスタートタウン(出生地)を決定しなければならない。新規のプレイヤーがスタートタウンとして選択できるのは9都市である。ただし、初めてDerethに足を踏み入れるのであれば、比較的プレイヤー人口の多いShoushi、Holtburg、Rithwicを選択することをお勧めする。これらの大都市の周辺には、ダンジョンが多く用意されており、小さな都市でゲームを開始するよりも速いレベルアップが見込めるからだ。また、大都市はプレイヤーからの情報が得やすく、ショップも多いため、何かと便利である。

スタートタウンを選択し、プレイヤーキャラクターがDerethに降り立つと、近くにチュートリアルダンジョンが見えるはずだ。ここでは、基本的な戦闘方法や、アイテムの使い方などを学ぶことができる。実際にモンスターが登場することはなく、モンスターに似せたダミーの人形を相手に訓練するので、時間をかけながら気軽に進めていけるのだ。なお、チュートリアルダンジョンは、キャラクターレベル1のときしか入ることができない。ここでダミーの人形を相手に経験値を稼ぎ、レベル2まで上げておくということもできるので、覚えておくといいだろう。

チュートリアルダンジョンの入り口は、スタート地点のすぐそばにある。紫のポータルが目印だ

チュートリアルダンジョンの床には、進行方向に向かって矢印が表示されているので、迷うことはない。進行ルートには立て札がいくつもあり、これからの旅に役立つ基本的な情報が記されている

チュートリアルダンジョンには、モンスターに似たダミーの人形が置いてある。攻撃を食らうことはないので、戦い方をしっかり身に付けておきたい

フィールドで戦闘に慣れたらダンジョンに挑め

チュートリアルダンジョンで戦闘方法を覚えたら、今度は実際のモンスターを相手に戦ってみよう。スタートタウン周辺のフィールドには、ネズミやウサギ(モンスターとは言い難いが)といった比較的弱い敵が多く存在している。フィールドに出てまずやるべきことは、これらのモンスターを相手に経験ポイントを稼ぎながら、町の周辺の地形を把握していくことである。

敵を求めて町の周辺を探索していると、ダンジョンがいくつか見つかるはずだ。ダンジョンの中には、初めて見るモンスターが多く、非常に危険である。ダンジョンでは、モンスターの強さが分かるまではゆっくりと進んでいき、勝ち目がないことが分かったら、すぐに退散するといった方法で慣れていくといい。

また、ある程度レベルが上がったときに、一度キャラクターを見直すということも必要である。自分の理想のキャラクターになっていない場合は、ステータスやスキルがうまく割り振られておらず、キャラクターの作成に失敗しているということが考えられるからだ。ステータスやスキルについて理解が深まってきたら、思いきってキャラクターを作り直すのも有効な手段である。

ダンジョンでは、敵が1匹のときもあるが、複数のモンスターに囲まれることも少なくない。多くの敵に出くわしたら、慣れないうちはすぐに逃げた方が無難だ

ダンジョンに入ったら、まず出口の位置を把握しておこう。画面右上のマップに紫の点で表示される所が出口のポータルだ

AoKを遊び尽くすための便利なツールを紹介

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

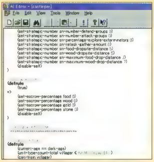
パソコンゲーム関連のツールというものは、ゲームをより深く楽しんだり、遊びやすくするためにユーザーが作成するものが多い。作成されたツールの数が、そのタイトルの人気度を表しているといっても過言ではなく、「Age of Empires II:The Age of Kings」においても多くのツールがインターネット上に存在している。今回は、その中から二つをピックアップして紹介する。

AIの設定を変更できる AoK AI Editor

http://www.ensemblestudios.com/aoeii/index2.shtml

「Age of Empires II:The Age of Kings」(以下、AoK)の開発元であるEnsemble Studios社が配布しているAoK AI Editorは、シングルプレイ時でのコンピューターのAI(Artificial Intelligence:人口知能)を書き換えられるツールである。コンピューターと対戦すると、AIのスクリプト(動き方や戦い方が記載されたファイル)によって、ユニットはある一定の動き方をする。実際には、ゲームの難易度に合わせて、このスクリプトが初期状態から数種類用意されているので、コンピューターの動き方はパターン化されているのだ。そのため、プレイヤーは、ある程度AoKに慣れてくると、最強難易度の"非常に難しい"に設定しても、簡単に勝てるようになる。そこで、このツールを使って、さらに高い難易度に設定するように書き換えてしまうのである。

AoKのAIのスクリプトは、プログラミング言語に近い体系で書かれている。このツールの使い方は特に難しいというわけではないが、プログラミング言語に関する多少の知識は必要になるだろう。

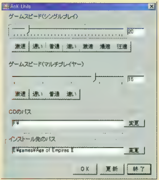


数値を少し変えるだけで、コンピューター側はかなり強くなる。既存の難易度に不満を感じている人には、ぜひ試してもらいたい

ゲーム速度を変えられる AoK Utils

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/8670/index1.htm

通常、AoKのゲーム速度は"遅い""標準""速い"の3種類となっているが、このAoK Utilsを使えば、7種類まで設定できるようになる。選択できるゲーム速度は、シングルプレイ時で7種類、マルチプレイ時で4種類となっている。特に、"狂速"という設定にすると、通常の約10倍もの速度でゲームが進行する。あまりに速過ぎるため、自分が思ったように操作できないこともあり、実用的ではないが、それなりに楽しいオプションである。



通常の3種類のゲーム速度に加えて、激速、爆速などのオプションが設定できるツール。激遅は、ゲームが止まっているかと思うくらい進行が遅くなる設定である

AoKに待望の拡張パックが登場

AoKの発売から半年近くたつが、早くも拡張パックの制作が進んでいる。タイトル名は、「Age of Empires II:The Conquerors」(以下、The Conquerors)となる予定である。位置付けとしては、シリーズ第1作「Age of Empires」の「The Rise of Rome」のようなもので、開発が順調に進めば、2000年秋にリリースされる。

追加される機能の詳細については、まだ明らかになっていないが、原稿執筆時点(2000年3月下旬)では、次の項目について追加/変更されることが判明している。

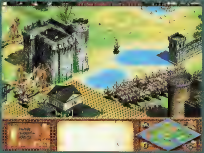
- 五つの新文明の追加
- 四つのキャンペーンシナリオの追加
- マルチプレイ時のゲームモードの追加
- 新マップの追加
- 文明固有のテクノロジー開発の追加
- 研究に関する新テクノロジーの追加
- 畑の自動更新
- "町の人"の行動パターンの変更
- "破城槌"のユニット積載機能
- 従来の文明のバランス調整

このうち、注目したいのは、畑の自動更新だ。AoKでは、畑が収穫し尽くされると、もう一度手動で作り直さなければならない。しかし、The Conquerorsでは、これを自動的に更新していく機能が新たに追加されるようだ。どのような方式になるのかは不明だが、プレイする上でかなり便利になることは確かである。

発売まで時間があるので、上記の項目に関する追加/変更も予想されるが、新情報が到着次第、この連載で紹介していく予定だ。

読者参加企画のお知らせ 本誌執筆陣が指南する AoKのマルチプレイ戦術

2000年7月号では、AoKで勝ちたい、上級者を負かしたいという初心者のために、AoKのマルチプレイの戦術を解説する記事の掲載を予定している。これは、読者の方が参加する企画で、まず本誌執筆陣とAoKで対戦してもらう。そして、対戦したときの戦況を交えながら、執筆陣が戦術について誌面で解説するといったものである。この企画に参加したい方は、応募要項を記入の上、件名を「AoK」とした電子メールをinformation@play-online.comまで送信すること。なお、定員が埋まり次第、締め切らせていただく。参加したい方は、どしどし応募してもらいたい。



応募要項

参加資格:AoKの製品版を持っている初心者
応募する際の記入事項:氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、AoKのプレイ期間、AoKの得意な文明と苦手な文明(例、得意な文明:ケルト、苦手な文明:モンゴル)

編集部注:紹介したツールの使い方に関しては、マイクロソフトはサポートしておりません。個人の責任において使用してください

VIDEOCARD

GeForce 256の登場によって、パソコンのジオメトリー演算性能は飛躍的に高まったが、2000年春以降のパソコンゲーム業界では、Hardware T&Lというテクノロジーが本流になりそうだ。GeForce 256とSavage 2000の二つに続いて、RAGE6がHardware T&Lをサポートするため、ゲームの動作に必須の機能として業界で認識され始めるのは時間の問題だ。ということで、今回はこのRAGE6を含めた次期ビデオチップの情報と、Hardware T&L対応ゲーム3本のビジュアル効果を紹介したいと思う。 文／工藤慎介

ますます重要度が高まるHardware T&L nVIDIA社とS3に続いてATIが新たにサポート

今春に登場する次世代ビデオチップ情報　いよいよNV15の仕様が明らかになる

ここで紹介する情報は、メーカーから正式に発表されていない二つのビデオチップに関するものだが、インターネット上でメーカーの関係者がリークしたと思われる、興味深い情報が得られたため、整理してお伝えする。すべてが正確な情報とは思えないが、4月24日にアメリカで開催されるWinHEC 2000（Windows Hardware Engineering Conference）に合わせて正式発表されることが予想されるため、本誌の発売日（4月24日）には正しいスペックが公表されているはずだ。そのことを踏まえた上で、記事を読んでほしい。

ビデオカードの2枚挿しをサポートするGeForce 2

2000年3月10日に開催されたGDC2000（p.024～028の記事を参照）で、X-Box向けビデオチップX-Chipの開発の意向を発表したnVIDIA社。3月31日に開催された東京ゲームショウ2000春では、X-Boxの説明会でデモ機にNV15を搭載して、性能の一端を披露している。その際、同社CEOのJen-Hsun Huang氏は、NV15のことを“GeForce 2”と呼んでおり、海外のWebサイトではこのGeForce 2の仕様の一部がリークされている。

GeForce 2のライバルとなることが予想されるスリー・ディ・エフ・エックスのVSA-100は、2000年2月号で紹介したように、四つのビデオチップと128MBのビデオメモリーを搭載したVoodoo5 6000 AGPによって、1320～1470Mpixel／秒という驚異的なフィルレートの達成を目指している。対するGeForce 2は、コアクロックが160MHzで、四つのレンダリングエンジンを搭載し、640Mpixel／秒を達成するものと思われる。ただし、リーク情報の中では、しきりに1600Mpixel／秒という数字が登場する。この数字の真意は分からないが、Voodoo2のように2枚のビデオカードを組み合わせて動作させるSLI風の技術をサポートするといううわさがあるため、コアクロック200MHzのGeForce 2を搭載したビデオカードを2枚挿して、1600Mpixel／秒という高いフィルレートを実現させることが予想される。

AGPとPCIの両スロットにビデオカードを挿してパフォーマンスを引き上げるアイデアは、Metabyte社が過去に試みているが、製品としては成功していない。nVIDIA社がどのような手法で、Voodoo5 6000 AGP以上のパフォーマンスを実現させるのか、正式発表が非常に楽しみだ。

東京ゲームショウ2000春で、X-Boxのデモに使われたマシン。中には、X-Chipの代わりにGeForce 2が搭載されている

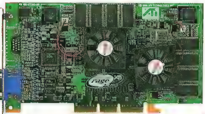
nVIDIA社CEOのJen-Hsun Huang氏はプレゼンテーションの中で、「GeForce 2はPlayStation2の7倍の性能を持つ。（2001年秋に登場する）X-Chipは、さらに高性能になる」と述べている

Hardware T&LとEMBMをサポートするRAGE6

GDC2000で一部の仕様が公開された、ATIテクノロジース（以下、ATI）のRAGE6は、多くの新機能をサポートする。高いジオメトリー演算性能を付加するHardware T&L、ポリゴンの弱点を補ってアニメーションを美しく見せるSkeletal Animation、ポリゴンモデルのモーフィングを可能にするKeyframe Interpolation、自然な影を演出するShadow Mapping、Millennium G400でおなじみのEnvironmental Mapped Bump Mapping、GeForce 256でもサポートされているCubic Environment Mapping、RAGE FURY MAXXで使われたATI独自の並列処理技術AFR機能など、ゲームの表現力を高める機能がめじろ押しである。

パフォーマンスに関しても、コアクロックが200～400MHzとなり、さらに400MHzのRAGE6をAFR技術で並行処理させれば、フィルレートは一気に1600Mpixel／秒に到達する。これによって、Voodoo5 6000 AGPやGeForce 2と同等のパフォーマンスを引き出す。

ただし、2000年4月号でRAGE FURY MAXXをテストしたところ、デュアルチップモードをオンにさせた状態ではゲームのグラフィックが乱れたため、ドライバがまだ完全ではない印象を持った。さらに、2000年4月上旬時点で、ドライバの更新が行われていないことから、RAGE6がゲーム用ビデオチップとして成功するためには、まずは安定動作するドライバを完成させることが条件となるだろう。



二つのビデオチップを並列動作させるAFR（Alternate Frame Rendering）を採用したRAGE FURY MAXX。ATIの次期ビデオチップRAGE6でも、引き続きAFRが採用される

主要ビデオチップの仕様

ビデオチップ名	フィルレート	コアクロック	メモリー	Hardware T&L	DXTC	EMBM	SLI/AFR
GeForce 2(NV15)	640～800Mpixel／秒	160～200MHz	SDRAM／DDR SGRAM 64MB	○	○	×	○
GeForce 256	480Mpixel／秒	120MHz	SDRAM／DDR SGRAM(最大128MB)	○	○	×	×
RAGE 6	400～800Mpixel／秒	200～400MHz	SDRAM／DDR SGRAM(最大128MB)	○	○	○	○
RAGE 128 PRO GL	250Mpixel／秒	125MHz	SDRAM 32～64MB	×	○	×	○
VSA-100(Voodoo4／5)	367Mpixel／秒	166MHz	SDRAM(最大128MB)	×	○	×	○

※表中の仕様は編集部の推測を含む ※DXTC=テクスチャー圧縮 ※EMBM=Environmental Mapped Bump Mapping
※SLI／AFRとは、二つ以上のビデオチップを使ってパフォーマンスを引き上げる技術を指す

MANIAX

Hardware T&Lのサポートによって ゲームのビジュアルはどのように変化するのか

Hardware T&Lに対応した三つのゲームタイトルを使って、グラフィックにどのような変化が見られるのかをチェックした。快適にゲームをプレイする上で、2000年春以降に必須機能となる可能性が高いHardware T&Lの効果を、自分の目で確認してほしい。

SOLDIER OF FORTUNE

Hardware Lightingによって武器がよりリアルに

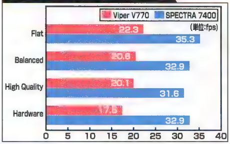
対応API：OpenGL
最大解像度：1600×1200ドット（32ビットカラー）

「SOLDIER OF FORTUNE」（以下SoF）は、QUAKE Ⅱエンジンをベースにして作られた3Dシューティングで、"GHOUL"と呼ばれるオリジナルのレンダリングシステムを搭載している。GHOULは、キャラクターを使ったアニメーションを表現するためのシステムで、Lighting処理も請け負っていると思われる。

SoFでは、"DISPLAY SETTING"の中の"Ghoul Light Method"という設定項目を使って、ゲーム中のLighting処理の方法を変更することができる。Lighting効果を最大に設定する"Hardware"を選択すると、GeForce 256によってサポートされているHardware Lighting機能を使って、フレームレートを落とすことなく、美しいビジュアルでゲームが楽しめるようになる。ただし、このLighting効果は自分（プレイヤー）が手に持っている武器にリアルな光沢を付加するだけで、マップ中のそのほかのオブジェクトに使われているような印象は持てなかった。

この程度の違いであれば、プレイ中はあまり気にならないと思えるが、GeForce 256搭載カードを持っているのであれば、ぜひ、Ghoul Light Methodの設定をHardwareに設定して、プレイすることをお勧めする。

SOLDIER OF FORTUNE Timedemo



計測環境 CPU Pentium 500E MHz, メモリー 128MB, OS Windows 98 ビデオ設定 1024×768ドット, 32ビットカラー

Ghoul Light Methodの設定：Flat

Flat設定で表示される武器は、QUAKE Ⅱと同レベルのクオリティーに落ちる。ただし、フレームレートを少しでも上げたい場合は、あえてFlatに設定するとよい

Ghoul Light Methodの設定：Balanced

Balanced設定では、Lighting処理用のスポットライトが一つ用意される。マシンガン、ナイフ共にバランスの取れたビジュアルで表現されていて、フレームレートも良好だ

Ghoul Light Methodの設定：High Quality

High Quality設定にすると一気に美しくなる。画面を見ると、Lighting処理のためのスポットライトが追加されて、2色のライトで照らされているのが分かる

Ghoul Light Methodの設定：Hardware

誌面では分かりにくいかもしれないが、Hardware設定にするとさらにライトが追加されて、3色のライトで照らされている。GeForce 256のパワーが生かせる設定だ

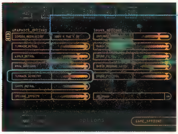
Ka52 TEAM ALLIGATOR

太陽光によって広大な大地が照らされる

対応API：Direct3D
最大解像度：1280×1024ドット（32ビットカラー）

フライトシミュレーターは、使用しているポリゴン数が年々増える傾向にあり、それによって機体のモデリングが美しくなっている。Ka52の場合、それらのグラフィックと比べても、1ランク上のクオリティーを実現している

Ka52は2人で操縦するヘリコプターで、右側には別のオペレーターが座っている。ゲーム中に隣を見ると、オペレーターの顔が太陽光によって照らされているのが分かる。さらに、窓の外に広がる景色も、夕陽を浴びて赤く輝いている



GRAPHICS OPTIONSの中には、Hardware T&L用の設定は用意されていないが、"WORLD DETAIL"や"TERRAIN GEOMETRY"によって、より複雑なグラフィックが表示できるようになる。例えば、TERRAIN GEOMETRYであれば、地形として表示される山や丘の数の増減が可能だ

「Ka52 TEAM ALLIGATOR」（以下、Ka52）は、グラフィックを美しく見せることに開発者のこだわりが感じられるゲームで、Hardware T&Lのほかに、Environmental Mapped Bump Mapping（以下、EMBM）もサポートしている。EMBMの効果を確認するためには、同機能をサポートするMillennium G400を使用する必要があるが、具体的な効果については、Matrox Graphics社のホームページに画面写真が掲載されているので、そちらを参照してほしい。

Ka52のグラフィックの最大の特徴は、ゲームに登場するオブジェクトが光ることである。太陽光によって丘全体がほんのりと光るというように、地形のグラフィックが特に美しい。地上の建物や木々は細かく描画されており、フライトシミュレーターにありがちな、地面のテクスチャーの継ぎ目もまったく気にならない。

これだけのビジュアル表現が可能なゲームであるだけに、Hardware T&L無しでプレイすると、フレームレートが激減することになる。ビデオ設定でグラフィックのクオリティーを下げれば、ある程度のフレームレートを維持することは可能だが、グラフィックの質を落としてしまうのであれば、このゲームをプレイする楽しみが半減してしまうだろう。それだけ、Hardware T&Lのジオメトリー演算機能が発揮されるタイトルだと言える。

グラフィックのクオリティーの高さを印象付けるシーン。太陽光による光のリングがきれいに描画されており、さらに太陽の位置を正しく計算して、背景の丘がナチュラルに輝いているのが分かる。地表のテクスチャーはシームレスにつながっており、不自然さが感じられない点にも注目できる

EVOLVA
キャラクターの影をリアルに表現可能

対応API：Direct3D
最大解像度：2048×1536ドット（32ビットカラー）

「EVOLVA」は、1999年8月にGeForce 256が発表された際に、すでにHardware T&L対応ゲームとして紹介されていたタイトルだ。1999年12月に発売されたクリエイティブメディアの3D Blaster GeForce Proにデモ版が付属していたが、2000年3月には一般向けにもデモ版が配布（本誌付録CD-ROMに収録）されたので、今回は最新のデモ版を使ってHardware T&Lの効果を検証してみた。なお、製品版のリリースは5月の予定だ。

ゲーム内容は、トゥームレイダー視点を採用したアクションゲームで、シングルプレイでは4体のキャラクターでパーティーを組んで、自分の好みでプレイヤーキャラクターを切り替えながらゲームが楽しめる（マルチプレイでは1体のキャラクターを操作する）。

ビデオ関連の設定項目は非常にシンプルで、解像度と色数の設定と“Detail”と表記された背景の深度を設定するスライダーバーがあるだけだ。ゲームは、霧のかかったファンタジー風の林の中での戦闘シーンが中心となるが、このDetailのレベルを上げると、視界深度が深くなり（より遠くのオブジェクトが表示されるようになり）、マシンに負荷がかかる。また、使用するビデオカードの性能によって、表示されるテクスチャーのクオリティーが自動調節されるようになっている。

ゲームをプレイしていて気付いたのが、太陽との相対位置に応じてキャラクターの影がリアルタイムに変化することだ。従来までのゲームであれば、キャラクターの下に単なる丸い影を付けているだけだったが、EVOLVAの場合はキャラクターの動きに応じて影の長さや向きが変化するので、マップ中のどの方角に向かって走っているかが分かるようになっている。迷路のような林の中で、特定の場所へ移動するのがゲームのクリア条件となっているので、この影がゲームの中で重要な情報となっている。

Viper V550(Riva TNT)

GeForce 256の画像と比べてポリゴン数に変化はないものの、テクスチャーが全体的ににじんでしまっている。しかし、二つのビデオカード間で体感できるほどのフレームレートの差はない。足下に注目してもらうと分かるが、キャラクターの形に合った影が表示されており、自分が太陽の真正面に立っていることがプレイヤーに伝わる

SPECTRA 7400 (GeForce 256)

スキンに使われているテクスチャーの解像度が上がり、メリハリのある美しいグラフィックになった。同様に、地面のテクスチャー（キャラクターの背後にある線）もくっきり見える。これだけ画面が美しくなっても、フレームレートは下がるどころか、むしろ上がっている

Viper V550(Riva TNT)

EVOLVAは、Riva TNT搭載カードでもそこそこプレイできそうだが、画面を見てのとおり、テクスチャーのクオリティーに大きな差が表れる。Riva TNT、Voodoo2、Voodoo Bansheeといったビデオカードでは、制作者の意図するグラフィックを堪能できないだろう

SPECTRA 7400 (GeForce 256)

いちばん違いが分かるのが、キャラクターの正面に横たわっている巨大な植物に張られているテクスチャーだ。そのほか、正面の丘や地面のテクスチャーのクオリティーも、Riva TNTと比べてきれいに表示されている

パソコンの新時代が幕開けする Athlon 1GHzを使えばゲームはこれだけ速くなる

2000年3月7日は、パソコン業界において記念すべきマイルストーンとなった。すでに多くの読者が知っていると思うが、AMDが動作周波数1GHz(1000MHz)のAthlonプロセッサーを発表した。インテル製8088を搭載した初のIBM Personal Computer(パソコン)が発表されたのが1981年で、当時のCPUの動作周波数はわずか4.77MHzだった。そこから約20年の年月を経て、1000MHzへ到達したx86プロセッサー。その偉業を達成したAMD製CPUの軌跡を振り返ってみたいと思う。 文／角田一美

CPUの上部に刻まれたプロダクトIDを見ると"AMD-K7100"と記載されており、この中の"100"が1GHzであることを示している

AMDがインテル互換CPU市場に参入したのは1990年代初頭

AT互換機と呼ばれるパソコンの原型となったのは、IBMが1984年に発売したPC-ATである。CPUはインテルの80286を採用し、1985年には初の32ビットCPUとなる80386が発表される。

パソコン業界でAMDの名前が知られるようになったのは1990年代に入ってからで、1991年に同社は、インテル互換CPUであるAm386を投入して、本格的な攻勢に出る。Am386は大手メーカー製パソコンへの採用が相次ぎ、市場シェアは20%に達した。

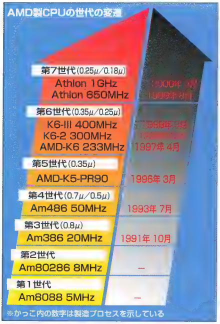
1990年台初頭は、筆者が初めてパソコンの自作を始めた時期であり、CPU単体のアップグレードが簡単に行えるようになったのは、i486の登場以降だ。そしてAMDは、1993年にi486互換のAm486を市場に投入する。私の手許に、懐かしいUMC社のi486対応マザーボードが1枚あるが、これは筆者が秋葉原で初めて購入したマザーボードである。このi486で、CPUの動作周波数が初めて100MHzを超え、最終的に120MHzまで達する。「信頼感のインテル、コストパフォーマンスのAMD」という評価が定着したのもこの時代だ。

1999年に500MHzに到達し 2000年初頭には一気に1GHzの領域に

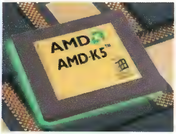
CPUの動作周波数が飛躍的に向上するのは、1993年にインテルが発表したPentiumまたはAMDが1996年に発表したK5以降だ。Pentiumは、初めてスーパースケーラアーキテクチャーを採用した画期的なCPUだったが、K5はさらに独自の技術を盛り込んだ。K5は最大166MHzまで、Pentiumは200MHzまで動作周波数が引き上げられた。

続いて1997年にインテルは、マルチメディア向け命令セットを備えたMMX Pentiumを発表、同年AMDもMMX命令対応のK6を投入した。以後は、動作周波数と性能の両方で、インテルとAMDは張り合っていく。MMX Pentiumの動作周波数は最大233MHzまで、K6は300MHzまで引き上げられた。

1998年にインテルは、MMXを強化したSIMD命令をサポートするPentium IIを発表、AMDも3DNow!を搭載するK6-2を発表した。Pentium IIは450MHzに達した時点でPentiumIII(1999年3月発表)へと移行したが、K6-2は550MHz(2000年2月発表)まで動作周波数が引き上げられた。そしてAMDは、TriLevelキャッシュを採用したK6-IIIの発表を経て、1999年8月に第7世代CPU Athlon(500〜650MHz)の出荷を開始。わずか半年余りでAthlonは動作周波数が1GHzに達した。インテルは、AMDの発表の2日後に1GHzのPentiumIIIを発表した。



K5

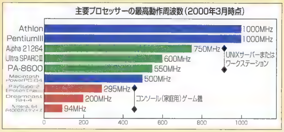


K6-2

サーバー用RISCプロセッサーをも上回る動作周波数を持つx86プロセッサー

コンピューター業界に詳しい方なら知っていると思うが、PentiumIIIやAthlonが登場する以前は、マイクロプロセッサーの動作周波数を牽引していたのは、UNIXサーバーやワークステーションに搭載されていたRISCプロセッサーだった。特に、旧DECのAlpha(現在はコンパックコンピュータが開発)が動作周波数のトップを走っていた時期が数年ほど続いていたが、PentiumIIIとAthlonの開発競争によって、1999〜2000年の短期間にx86プロセッサーがあっさりと追い抜いてしまった。

コンピューターの性能は、CPUの動作周波数だけで比較することはできないが、ビジネスからゲーム、エンターテインメントの分野まで、幅広く採用されているx86プロセッサーが、1GHzという新しい領域へ最初に到達したことは、パソコンゲームの進化がさらに加速するきっかけとなりそうだ。



夢の1GHz搭載マシン購入ガイド

AMDとインテルは、ほぼ同じタイミングで動作周波数1GHzのCPUを発表したが、どちらも出荷数量が限られ、2000年3〜4月の間は一部のパソコンメーカーへの供給が優先される見通しだ。従って、今すぐAthlon 1GHzのパワーを試してみたいのであれば、ここで紹介するメーカー製マシンを購入することをお勧めする。

3月に限定出荷された Athlon 1GHzを入手する方法

Athlon 1GHzは、CPUが発表された2000年3月7日時点ですでに出荷が開始されたが、CPUの供給先はゲートウェイとコンパックコンピュータの2社に限定されていた。AMDの説明によると、そのほかのパソコンメーカー向けには2000年4月以降に出荷され、各社から順次、搭載パソコンが発売される。また、秋葉原では4月上旬より、数量限定ながらCPU単体での販売も開始され、16〜20万円という高値が付いている。ちなみに、Athlon 1GHzと共に発表された950MHz版と900MHz版については、3月下旬時点ですでに秋葉原で販売が開始されており、9万4,000〜10万8,000円という値段が付いている。

当面、Athlon 1GHzを手に入れるためには、先述したゲートウェイかコンパックコンピュータが出荷しているパソコンを購入するのが無難だが、残念ながらコンパックコンピュータは、日本市場向けにAthlon搭載機を製品化していない(詳細についてはコラムを参照)。そのため、ここでは日本ゲートウェイのAthlon搭載モデルGateway Select 1000の製品仕様を紹介したいと思う。

国内で入手可能なAthlon 1GHz搭載機 基本価格は約29万円

1999年の後半以降、PentiumIIIの供給不足によってCPUの安定調達ができなかったゲートウェイは、2000年1月にハイエンドマシンへのAthlon採用に踏み切った。同社は過去にK6を採用しかけたことがあるが、その際にインテルからCPUの優先的なチップ供給契約の提示を受け、最終的にK6の採用を見送った経緯がある。それ以上にCPUの調達の遅れがパソコンの販売計画に悪い結果をもたらすと判断し、Athlon搭載マシンを市場に投入した。

日本ゲートウェイが販売しているAthlon搭載機(Selectシリーズ)のラインアップには、動作周波数の違う、650MHz、850MHz、そして今回新たに追加された1GHzの3モデルがある。Athlon 1GHzを搭載した、最上位機種のGateway Select 1000の仕様を細かく見ていくと、マザーボードは同社オリジナルのものを使っており、チップセットはAMD-751／756を採用。標準構成では、メモリーは64MB、ビデオカードはRiva TNT2 M64 16MB、HDDはUltra ATA／66対応で容量が10GB、サウンドカードはSound Blaster Live! Value、となっている。そのほか、PCIカードタイプの56Kモデムと17インチモニターが付属して、価格は28万9,800円だ。

個々のパーツの性能は、必ずしもゲーム用途で満足のいくものではないが、これらの仕様は、あくまでも自分好みのマシンに仕上げるためのベースモデルと考えるべきだろう。1GHzという高速CPUの潜在能力をフルに引き出すためには、メモリーの増設とビデオカードの交換は必須だ。10GBというHDDの容量にも不満が残る。

ゲームに最適な仕様にするためには ビデオカードの変更が必要

Gateway Select 1000は、注文時に自分が希望する仕様に変更することができるようになっている。メモリーは最大384MBまで増設できるが、ゲーム用途向けには最低でも128MB、最大限のパフォーマンスを引き出したい場合は256MBを搭載するのがよいだろう。ビデオカードは、標準搭載されているRiva TNT2 M64 16MBでは、3Dグラフィックのレンダリング性能がやや低い。GeForce 256搭載カードを選んでおけば、満足のいくパフォーマンスが得られるはずだ。HDDについては、10／20／30GBのいずれかが選択できるが、複数のゲームをフルインストールするためには、20GB以上を選んで容量に余裕を持たせておきたい。

価格については、メモリーを128MBにすると+1万4,000円、256MBの場合で+4万2,000円だ。さらに、ビデオカードをGeForce 256にすると+1万3,000円、HDDを20GBに増量すると+7,000円となる。ちなみに、128MBのメモリー、GeForce 256搭載カード、20GBのHDDを選択した場合、価格は32万3,800円となり、CPUの高い動作周波数を生かした、バランスの取れた仕様になる。

Gateway Select 1000の主な仕様(標準構成)

CPU:Athlon 1GHz
メモリー:64MB SDRAM(DIMMスロット×3)
チップセット:AMD-751／756
拡張スロット:AGP×1、PCI×5
HDD:10GB(Ultra ATA／66対応、5400rpm)
ビデオカード:Riva TNT2 M64 16MB AGP(VisionTek製)
ROMドライブ:最大40倍速CD-ROMドライブ
サウンドカード:Sound Blaster Live! VALUE
モデム:56kbps V.90 FAXモデム
モニター:17インチ
ケース:フルタワーケース(215×533×450mm)
OS:Windows 98 Second Edition
価格:28万9,800円
問い合わせ先:日本ゲートウェイ TEL.0120-54-2000
URL:http://www.gw2k.co.jp/

※ここに掲載している製品の仕様や価格は、変更される可能性があります

アメリカで販売されている コンパックコンピュータの1GHzマシン

世界最大のパソコンメーカーであるコンパックコンピュータも、ゲートウェイと同様にAthlon 1GHz搭載機を発売している。同社はゲートウェイとは異なり、もともとローエンド機やノートパソコンにもAMDのCPUを積極的に採用してきたメーカーであるため、Athlon 1GHzが優先的に供給されてもおかしくない。ただし、Athlon搭載機についてはアメリカではすでに発売しているものの、2000年3月現在、日本では製品化される予定がない。理由としては、1GHzという高い動作周波数のCPUを搭載したパソコンのニーズが、日本で高いとは判断されていない、またはコストパフォーマンスの高い、売れ筋クラスのパソコンに注力して製品展開を行っているからである。

参考までに、アメリカで販売されているAthlon搭載機の仕様を紹介しておこう。製品名は、Presario 5900Zで、CPUは600MHzから1GHzまで、計12種類のモデルが用意されている。各仕様は注文時に細かく変更可能だが、1GHz搭載機のベースモデルは17インチモニター付きで2,361ドル(約24万7,900円)となっている。基本スペックは、128MBのメモリー、30GBのHDD、ビデオカードはSavage4を搭載したStealth III S540を採用。ビデオカードは、Voodoo3 3500 TVやGeForce 256 DDRなど、ゲーム用途に最適なオプションが用意されている。

Athlon 1GHzを搭載したPresario 5900Z-1GHz。選択できるオプションが豊富なのが特徴で、ビデオカードは5種類、HDDの容量は10〜40GBまで用意されている

Athlon 1GHzを使ったベンチマークテスト

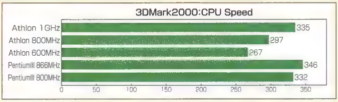
Athlon 1GHzのパフォーマンスを確認するために4種類のベンチマークテストを行った。比較に使用したのは、Athlon 600MHz、同800MHzの二つで、参考までにPentium III 800MHzと同866MHzを使った計測値も用意した。Athlon 1GHzは当初、プロセッサーコアに2次キャッシュを内蔵して2000年夏に出荷される予定であったが、それを3ヵ月近く前倒しして、従来どおり外部2次キャッシュのまま出荷されたという経緯がある。今回のテストでは、このキャッシュ性能が、システム全体のボトルネックとなるのかどうかが注目される。

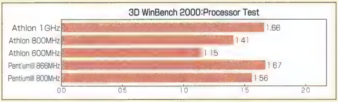
CPUのパフォーマンス比較 動作周波数に応じた計測値が見られる

CPUそのもののパフォーマンスを比較するために、「3DMark2000」のCPU Speed(CPU 3D marks)と「3D WinBench 2000」のProcessor Testを行った。これら二つのテストでは、ビデオカードやHDDなどの周辺機器の性能に依存しない、純粋なCPUの演算性能を測ることが可能だ。

三つのAthlonの計測結果を見ると、3DMark2000と3D WinBench 2000の両方で、動作周波数に応じたパフォーマンスアップが見られる。特に3D WinBench 2000において、その傾向が顕著で、600MHzでの計測値を100%とした場合、800MHzは123%、1GHzは144%となっている。

先述したように、現行Athlonの2次キャッシュは、プロセッサーコアの1／2から1／3のクロックで動作しており、500MHz～1GHzまでのAthlonの2次キャッシュはどれも350MHz以下で動作している。一方、すでにプロセッサーコアに2次キャッシュを内蔵しているPentiumIII(Coppermine)は、CPUの動作周波数と同じクロックで2次キャッシュも動作している。PentiumIIIの計測値を見てもらえば、2次キャッシュの性能がどれだけ重要かがよく分かる。

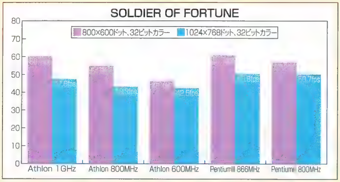




SOLDIER OF FORTUNE SVGA以下の解像度で性能差が表れる

OpenGLに対応した「SOLDIER OF FORTUNE」(以下、SoF)を使ってTime demoを行い、フレームレートの違いを比較してみた。解像度を800×600ドットにした場合、CPUの動作周波数の上昇に応じてフレームレートも上がっている。具体的には、600MHzを100%とした場合、800MHzは118%、1GHzは130%となった。ただし、解像度を1024×768ドットに引き上げると、1GHzのフレームレートは600MHzと比べて12%しかアップしていない。

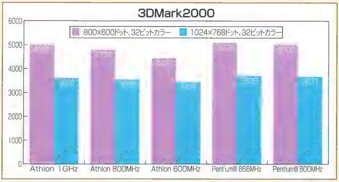
SoFと同様にOpenGLに対応した「QUAKE Ⅲ ARENA」の場合、ビデオカードに高い負荷がかかるため、レンダリング性能の低さがシステムのボトルネックになる。従って、高解像度の設定にした場合、CPUの動作周波数を上げてもフレームレートが上がらなくなることがあるが、SoFの場合は解像度を1024×768ドット以上に設定すると、同様の傾向が見られる。ただし、いずれの計測値も40fpsを超えているため、600MHz以上のCPUを使えばSoFが快適にプレイできるのは間違いない。



3DMark2000 動作周波数の上昇による性能アップは少ない

最後に紹介するのは、CPUのパフォーマンス比較でも使用した3DMark2000の計測値で、ここでは20種類のテストを行った総合成績を比較した。もともとビデオ性能を評価する目的で作られたベンチマークテストであるため、CPUの動作周波数の違いによる計測値の違いは少ないが、三つのAthlonについてはそれなりの結果が見られる。800×600ドットの設定では、600MHzの計測値を100%とした場合、800MHzは108%、1GHzは112%となっている。ただし、解像度を1024×768ドットに上げると、1GHzの計測値は600MHzと比べて5%しかアップしていない。SoFの計測値と比べても、パフォーマンスの上昇率が悪いという結果となった。

参考値として用意したPentiumIIIの結果を見ると、PentiumIII 800MHzがAthlon 1GHzを上回る計測値を出している。3D WinBench 2000とSoFでは、わずかながらAthlon 1GHzが勝っているが、3DMark2000では、PentiumIIIの性能の高さが際立っている。



高いキャッシュ性能を見せたPentiumIII 1GHzの真の姿は“Thunderbird”で見られる

今回のテストで比較用に使ったPentiumIII 866MHz／800MHzは、2000年3月末現在、店頭で入手可能な最高クラスのCPUだが、ほとんどの計測値でAthlon 1GHzと同等かそれ以上の結果を残している。動作させるソフトによっては、Athlonも高いパフォーマンスを見せるはずだが、600MHzを超える動作周波数ともなると、2次キャッシュの性能差がベンチマーク結果に明確に表れてしまう。

前述したように、AMDは2000年5月末から6月上旬に2次キャッシュをプロセッサーコアに内蔵したAthlon(コードネームThunderbird)を出荷する。具体的な動作周波数は公表されていないが、このThunderbirdであれば、Coppermine並みのパフォーマンスが引き出せるはずである。

動作周波数で先行するが、キャッシュ性能でやや見劣りするAthlon、高いキャッシュ性能を持つが、供給量が極めて限られるPentiumIII。最近のCPUは価格の変動が激しいため、どちらのコストパフォーマンスが高いかは、判断が難しいところだが、AthlonとPentiumIIIの双方のメリットとデメリットをよく理解した上で、CPUを選んでほしい。

	Athlonの計測環境	PentiumIIIの計測環境
マザーボード	ASUS K7V-RM(Apollo KX133)	AOpen AX64Pro(Apollo Pro133A)
メモリー	VC SDRAM 256MB	VC SDRAM 256MB
HDD	Ultra ATA／66対応	Ultra ATA／66対応
ビデオカード	GeForce 256 32MB	GeForce 256 32MB
OS	Windows 98 Second Edition 英語版	Windows 98 Second Edition 英語版

動作の重いゲームを使って徹底検証 Athlon 1GHzを使えばこれだけ快適になる

「NOCTURNE」「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」「SUPER BIKE 2000」といえば、500～600MHzクラスのCPUを使ったとしても、画面の描画が重いと感じるスーパーヘビー級のゲームタイトルだ。これらのタイトルは、Athlon 1GHzを使えばスムーズに動作するようになるのだろうか。Athlon 1GHz搭載機と同600MHz搭載機の二つのマシンを並べて、どれだけ快適に動作するのかを検証してみた。なお、テストに使用したマシンのスペックは、p.106のベンチマークテストとほぼ同じ環境を用意して行った。

NOCTURNE

ゲーム開始時の待ち時間が激減した

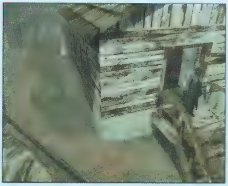
動作環境：PentiumⅡ 266MHz以上
推奨環境：PentiumⅡ 400MHz以上

「NOCTURNE」は、320×240ドットから1280×1024ドットまで6種類の解像度に対応し、32ビットカラーをサポートする。3Dグラフィックに大量のテクスチャーデータを使用しているため、ゲームを快適にプレイするためには400MHz以上のCPUと32MB以上のビデオメモリーを搭載したビデオカードが必要である。また、3DNow!をサポートしているため、Athlonと相性が良い。

まず最初に、解像度を1280×1024ドットにして、32ビットカラーに設定してプレイしてみた。NOCTURNEは、ゲームを起動してメニューからプレイするエピソードを選択すると、最初にキャラクターや背景などのデータ生成を行う。Athlon 600MHz搭載機で試したところ、このデータ生成には約40秒かかった。また、ゲームをプレイしている間は、同じ画面内であれば、移動時や視点変更によるラグはほとんど感じないが、画面が大きく切り替わる際には、1～2秒程度の待ち時間が生じる。続いて、Athlon 1GHz搭載機でプレイしたところ、ゲーム開始時のデータ生成にかかる時間は約13秒で、Athlon 600MHzのときと比べて1／3に短縮された。画面の切り替え時も、一呼吸の間が空く程度で、プレイにはまったく支障がない。

次に、解像度を1024×768ドットに落としてプレイしてみたところ、Athlon 600MHzではデータ生成に約17秒かかったが、Athlon 1GHzでは約7秒と、この設定でも時間が半分以下に短縮された。また、画面の切り替えも1280×1024ドット設定時と同様に、Athlon 600MHzでは1秒程度かかったが、Athlon 1GHzではほとんどラグを感じない。

NOCTURNEを快適にプレイするためには、Riva TNT2以上のビデオカードが必須だが、CPUについては動作周波数を上げれば上げるほど、快適にゲームが楽しめることが分かった。



建物の中から屋外に出るときなど、画面の切り替え時に生じるラグは、CPUの高速化でかなり軽減される。テクスチャーデータの読み込み時間が長くて、ストレスがたまるようであれば、クロックの高いCPUに交換してみるのが効果的だ

ULTIMA IX:ASCENSION

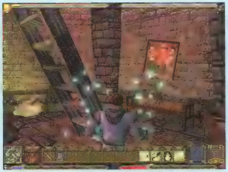
1GHzのCPUを使っても根本的な解決にはならず

動作環境：PentiumⅡ 266MHz以上
推奨環境：PentiumⅡ 400MHz以上

「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」は、640×480ドットから1600×1200ドットまで9種類の解像度に対応し、32ビットカラーをサポートする。まずは、Athlon 600MHz搭載機を使って1600×1200ドット、32ビットカラーに設定してプレイしてみたが、とにかく重い。ゲーム開始直後は家の中で装備を整えることになるが、キャラクターの視線を横に移すだけで1秒ほどのラグが生じる。マウスの移動にキャラクターの動きがついてこないのがつらい。歩いたり、アイテムを拾ったりといった、すべてのアクションでタイミングがずれるので、イライラするどころか筆者は酔ってしまった。

続いて、Athlon 1GHz搭載機で同じ解像度にしてプレイしてみたが、やはり重い。マウス操作にキャラクターの動きが追いつかないのは同じだ。両マシンを比較すると、体感的にAthlon 1GHzの方が2割ほど動きが速く感じるが、それでも快適なプレイとはいえない。ジャーナルと呼ばれる、ゲームのセーブ／ロードをするためのツールを開くのに、Athlon 1GHzであっても5秒を要する。

その後、Athlon 1GHz搭載機で快適にプレイできるレベルまで、段階的に解像度を下げていったが、何とかストレスなくプレイできると思ったのは640×480ドットで、用意されている設定の中で最低の解像度だった。それでもまだラグはなくならない。ULTIMAファンにとっては、残念な結果だが、こういうゲームなのだと割り切ってプレイするしかないだろう。



動作が重いため、キャラクターの向きを変えるたびにイライラさせられる。Athlon 1GHzを使っても、キャラクターの動きにぎこちなさが残る

SUPER BIKE 2000

25台のバイクをコマ落ち無しで描画可能

動作環境：MMX Pentium 233MHz以上
推奨環境：PentiumⅡ 266MHz以上

「SUPER BIKE 2000」は、640×480ドットから1600×1200ドットまで9種類の解像度に対応し、32ビットカラーをサポートする。臨場感あふれるレースを楽しむためには、1024×768ドット以上の解像度に設定したいところだが、最大25台ものバイクが画面に表示されるため、クロックの低いCPUではどうしても処理に時間がかかり、ラグが生じることになる。

Athlon 600MHz搭載マシンで1600×1200ドット、32ビットカラーを選択したところ、25台のバイクが同時にスタートした直後では、グラフィックがスムーズに描画されず、画面がコマ送り状態になった。また、天候設定で"雨"を選択すると、タイヤが水をはね上げるグラフィック効果が追加されるため、ゲームはさらに重くなる。ところが、Athlon 1GHz搭載マシンでプレイすると、スタート直後のラグが一気に軽減され、雨を降らせてもゲームの動作は非常に快適だ。ただし、ラグがまったくなくなるわけではなく、やや重い感じがする、という程度だ。少なくとも、画面のコマ送り状態が長く続くことはない。

コース上を自分一人で走行しているときは、Athlon 600MHzでもスムーズな走りが楽しめるが、SUPER BIKE 2000の魅力は、多くのマシンが列を作って疾走する姿を見ることにある。高クロックのCPUを用意して、少しでも快適にプレイするのが理想的だ。

スタート地点やコーナー付近など、複数のバイクが描画されるシーンでマシンに高い負荷がかかるが、Athlon 1GHzを使えばラグがかなり解消される

※ここに掲載している動作環境と推奨環境は、どちらもゲームのパッケージに記載されている数値である

MASCHINEN KRIEGER

Kow '00
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第7回 仮想リプレイ 3Dシューティングのミッションを誌上で再現(前編)

前回は、MASCHINEN KRIEGER(通称、MaK)世界の技術的な要素について解説した。中でも、間接視認システムは、3Dシューティングとしてプレイする場合に、大きなウエートを占める要素となるだろう。今回は、それらの技術をゲーム中でどう表現すべきかを考察する。画面にどんな情報を表示し、プレイヤーがそこからどのように状況を読み取るのか、また、それを受けてどう行動すべきなのか。これらをテーマにして、具体的なアイデアを仮想リプレイの形で2回にわたって紹介していこう。

間接視認システムをゲームで表現

間接視認システムとは、傭兵軍が開発した、周囲の映像を視神経に直接送り込むシステムのことである。複数のカメラから得た情報を解析し、いろいろなデータと共に伝達することで、パイロットは分厚い装甲で覆われた装甲戦闘服の中に居ながら、良好な視界を得ることができる。

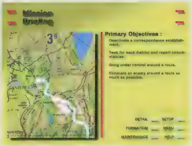
間接視認システムが3Dシューティング風のゲーム画面と相性が良いだろうということは、議論の余地がない。また、1人称視点のゲームに仕上げることによって、間接視認システムを採用していないシュトラール軍に対する、傭兵軍の視野の広さによるアドバンテージを表現することができる。

そこで、プレイヤーが傭兵軍の1人として作戦に参加しているという設定で、実際にゲームをプレイした様子を想定してみよう。ゲームに参加する手順、作戦に参加する前の機体整備などは、省略させてもらう。以下の場面は、サーバーに接続して新しいミッションが与えられたところから。

メニュー画面は、こんなシンプルなものが良いだろうか? GO ONLINEのボタンを押すと、ゲームに参加することができる

1:ブリーフィング画面

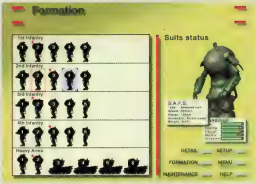
今回の作戦地域は、旧キャンベラ市郊外。ブリーフィング画面に表示されている地図の、左中央にある通信施設が目標だ。破壊工作を行う部隊の侵入経路は、ブルーの矢印で表示されている。この侵入経路を四つの部隊が分担して制圧する手はずになっており、プレイヤーが担当するのは、ピンク色に塗りつぶされたAREA2だ。この区域の索敵を行い、敵を見つけたらその位置を報告、さらに可能であれば排除するのが、任務となる。



作戦目標はこの画面で確認する。作戦地域の地図、担当するエリア、破壊工作部隊の侵入経路などが確認できる。右下のDETAILボタンを押すと、作戦の予定終了時刻、撤退時の集合場所、破壊工作部隊の侵入予定時刻などが確認可能な、詳細画面が表示される

2:フォーメーション

このミッションに参加するのは、先行して制圧を行う4小隊と、ドールハウス4両、レイナード、SAFSから成る破壊工作部隊。旧型のAFSなども含まれており、常に最新の兵器だけで編成できるとは限らないのが、傭兵軍の泣きどころである。プレイヤーの機体はSAFSで、第2小隊の2番機となっている。隊列は、先頭が偵察を行う1番機、次いで隊長の3番機、それからプレイヤーの2番機、以下、4、5番機という順になる。別の画面で整備、点検などを行い、作戦開始の時刻(あらかじめ決められた現実の時間)になると、戦場へ輸送されてゲームが開始される。



作戦に参加する味方の戦力表。ここで各部隊のコンディションをチェックしておこう。故障を抱えていたり、燃料がじゅうぶん補給できていない機体があるなら、それを覚えておくことも大切である。各部隊の隊長機には、★マークが表示されている。第2小隊の隊長機は3番機

3:レーダー画面

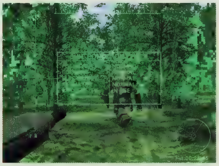
担当のエリアを進んでいる場面。3番機が速度を落としたので、レーダー画面で周囲を確認する。どうやら、4番機と5番機が遅れ気味になっているので、追い付いてくるのを待っているようだ。先行した1番機も、それに気が付いて速度を落としている。隊列が整い次第、再び元の速度で移動することになるはずだ。4、5番機の遅れた原因が気に掛かる。

周囲の確認はレーダー画面で行う。地形以外にも、ほかの部隊の状態も確認できる。また、捕そくしている敵の位置なども分かる。作戦行動中は、自分たち以外の動向にも注意を払っておけば、いざという時に混乱せずに済む

THE GAME PROJECT

4:機体のコンディション

自機のコンディションは小まめにチェックしよう。燃料、水温、バッテリー計などの情報が表示され、さらに各項目の詳細を確認することもできる。どうやら、機体の状態は良好のようだ。今回のような任務では、バッテリーのみで駆動する時間が長くなる。バッテリーが切れたら、エンジンを始動して充電する必要が生じるのだが、敵に発見されるリスクも大きくなる。ほかのプレイヤーとコミュニケーションを取りながら、効率の良いルートで索敵を行わなければならない。



燃料、水温、バッテリー計などを確認する。MaKの兵器は、通常1種類か2種類の武器しか搭載していない。武器選択の手間はないが、唯一の武器が故障、または弾が尽きてしまった場合、撤退する以外なくなってしまう。この機体はレーザー砲しか搭載していないので、バッテリーの残量は常にチェックしておこう

5:ストラテジー画面

第3、第4小隊は、任務をほぼ終えているようだ。これは、各小隊の所属機がエリアの端で待機していることから推測できる。また、後方から進んできた破壊工作部隊が、すでにわれわれの受け持つエリアに到達していることからも判断できる。間もなく森林地帯を抜けて、視界の開けた場所に出るだろう。

ストラテジー画面では、自機のレーダーで探知できない範囲の情報が、自軍全体の情報を基に表示される。作戦が予定どおりに進んでいるか、ほかの部隊に予定外の動きがないかなど、作戦行動に必要な情報が読み取れる

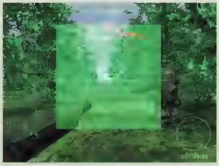
6:FREEZE!

1番機から"停止"の指令が発せられた! 各プレイヤーに緊張が走る。敵を発見したのか、あるいはほかの部隊からの情報か。間を置かず、3番機に乗る隊長から何らかのコマンドが送信されてくるはずだ。取りあえず、レーダー画面で周囲の状況をチェックしよう。

隊長機からの"停止""撤退"などのコマンドは、最優先で表示される。また、敵を発見したり、攻撃を受けたときには、あらかじめ用意されたコマンドを、自軍のほかの兵士へ送信することもできる

7:敵の部隊を補足

レーダー画面を確認してみる。どうやら、隣のエリアを担当している味方部隊が、移動している敵の大部隊を発見したようだ。この情報は、後方の破壊工作部隊にも伝わっているはずである。敵をやり過ごして作戦を続行するのか、あるいは撤退するのか、それとも敵部隊を排除するのか。いずれにせよ、隊長からの次の指令を待たなければならない。



前方にいる敵の大部隊が、赤い印で表示されている。部隊全体に、素早い判断が求められる瞬間だ

8:隊長機が被弾

目の前にせん光が走り、前方を行く隊長機が被弾した! あれこれ考えている余裕はない。応戦しながら退却路を探そう。しかし、予定された集合地点へ向かうのは、敵に自軍の居場所を教えるようなものである。また、正確に命中するような攻撃を受けたということは、付近に敵の偵察機がいると推測できる。そいつを探し出し、排除しておかないと、次に狙われるのは自分だ。とにかく、後退しながら敵の偵察機の発見を急ごう。

敵の攻撃を受け、吹き飛ぶ隊長機。攻撃の正確さから判断すると、近くに敵の偵察機がいるはずだ

9:敵の無人偵察機

上空に敵の無人偵察機、ノイス・ポッターを発見した。隊長機はこいつの情報に基づいた攻撃を受けたのだ。このまま放っておけば、再びロケット弾の雨が降り注ぐことが容易に想像できる。速やかにこの偵察機を処理しなければならない。そして、一刻も早くこの場所を離れよう。さもないと……(以下、次号に続く)。

木々の間から現れた敵の偵察機、ノイス・ポッター。今この瞬間にも、こちらの情報を収集して、敵の部隊に送っているはずである

モデルグラフィックス6月号にMaK特集が掲載される

模型情報誌「モデルグラフィックス」の2000年6月号は、Makの特集号となっている。本誌で連載しているバンドデシネにて初めて登場した各種兵器が、横山氏の筆のタッチそのままに、立体化されているのだ。数多くの兵器が掲載されているほか、初めて立体化されるものも多いので、Makファンなら、ぜひ一度手にとってご覧いただきたい。

募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

文／[illegible]　CG制作／[illegible]

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください。

Norrathの

拡張パックの発売を目前に控え、期待に胸を膨らませている読者の方も大勢いることだろう。今回は、この「EVERQUEST: THE RUINES OF KUNARK」に関する情報と、大幅に改良されたSHMのAlchemyについて解説していこう。 文／下村隆善

拡張パックの登場で変化するNorrathの世界

Kunarkと名付けられた新大陸や新たな種族が提供される拡張パックだが、残念ながら、原稿執筆段階では公開ベータテストは開始されていない。そこで、今までに分かっている情報を簡潔にまとめておこう。

20以上の新Zoneで構成される未開の大陸

EQ発売当時の古いNorrathの地図に、VeliousとKunarkという二つの大陸が描かれていたことを覚えているだろうか？ 今回発売される拡張パックは、このKunark大陸を訪れることを可能にするものだ。Kunark大陸は、ジャングルや巨大な渓谷、サバンナ、古代の遺跡群などのさまざまな景観を持ち、未開の大地と呼ぶのにふさわしいイメージである。

具体的には、20を超える新Zoneが追加予定となっており、これには後述する新種族Iksarのホームタウンや新ダンジョンも含まれている。Kunark大陸は特定のレベルの冒険者を対象としたものではなく、幅広い層(レベル1〜50以上)を受け入れるようになっており、多くの冒険者に新しい冒険の場を提供してくれるはずである。また、モンスターも新規に20種前後が追加される。すでに公開されている画像から判明している分だけでも、ブラックドラゴンやサソリ人間、新種の巨人や別種のゴブリンなど、ユニークなものがそろっている。なお、Kunark大陸への移動には、AntonicaかFaydwerから定期便の船を利用するか、新たに追加されるグループゲートの呪文を使うことになる。

プレイヤーは新種族Iksarを選択できる

プレイヤーが選択できる種族として、Iksarと呼ばれるリザードマンが新たに追加される。このIksarはEvil系に属し、かつてはKunarkのみならずNorrath全土に及ぶ勢力を持っていた古代種族である。そのため、OgreやTroll、DarkElfと同じく、HumanやElfとは敵対関係となる可能性が高い。Iksarが選べる職業は執筆段階では明らかにされていないが、少なくともMNKとNECになることができるようだ。Iksar同士でパーティーを組むことを想定すると、さらにWARやSHM、DRUなどがこれに加わりそうな気配である。なお、Iksarは種族特有の能力として、高いSwimming(水泳)スキルやInfravison、tail-whip attack(しっぽによる攻撃、MNKのみ？)などを持つ予定だ。既存のキャラクターでKunarkを探検することもじゅうぶん魅力的だが、リザードマンとしてNorrathの生活を新たに始めるのも悪くなさそうである。

レベルの上限の変更

レベル50のキャラクターを持つ人にとって非常に気になるのが、レベルの上限に関する変更だろう。従来の最大レベルは50であったが、拡張パック導入によってこれがレベル60となるようだ。海外のWebサイトなどでは、すでにレベル60までの新規の呪文が公開されている(テスト段階のデータに過ぎないが)。ここから推測すると、レベル50以降の成長はより緩やか(より困難)になるが、毎レベルごとに呪文やスキルなどの追加が行われるようだ。PALやDRU、SHMがSuperior Healingを使えるようになる、最強の直接攻撃魔法であるIce Cometを超える呪文が追加されるなど、プレイヤーたちはさまざまな話題で盛り上がっているが、バランス調整が非常に難しそうである。発売後に大幅な変更がないよう、じゅうぶんな調整を期待したい。

街角から

EVERQUEST定点観測

Alchemyを始めるための基礎知識

SHMをプレイするだれもが待ち焦がれていた、Alchemy(薬剤調合)のスキルがようやく改善され、きちんと機能するようになった。ここでは、Alchemyを使ってポーションを作成するための情報をまとめておこう。

SHMだけに許されたポーション生産スキル

Alchemyはレベル25以上のSHMのみが使用できる特殊な生産スキルで、そのスキル値の上限は、(レベル−24)×5となっている。つまり、レベル25ならスキル5、レベル50でスキル130まで上げられるということである。そのため、Alchemyのスキルを極めるには、キャラクターのレベルアップも必須となる。

ポーションの材料となるHerbは、Grobb/Halas/Oggok/Paineelの町で販売されている。全部で35種類あるHerbだが、そのうちの約半分がGrobbとHalasに、残る半分がOggokとPainnelで販売されている。BarbarianのSHMへの注意点だが、Halas以外はEvil系の町であるため、必要なHerbを買いそろえることは非常に難しい。そこで、Herb調達用のキャラクターを別に用意したり、これらの町に自由に出入りできる友人に買ってきてもらうなどの工夫が必要となる。

Alchemy を鍛えるには、Herbの値段の高さも問題となる。周知の事実ではあるが、NPCとアイテムを売買する際には、そのNPCに対するFactionの状態とキャラクターのCHAが取引価格に反映される。知人のSHMに聞いたところ、Alchemyのスキルを130まで上げるのに要した費用は、実に1万7,000PPにも及んだという。SHMを選べる種族はどれも基本となるCHAの値が低いため、これを補うための買い物専用のCHAアップアイテムを必ずそろえておきたい。なお、Alchemyで作成したポーションはNPCに売っても一律1PP前後のため、効率良く資金を回収するのは難しい。

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

[illegible] この画像を参考[illegible]てみてほしい

ポーションの作成手順

Alchemyを始めるには、まずMedicine Bagが必要となる。この中に材料を入れてCombineすると、ポーションが完成する仕組みだ。まずは、Paineelで売られているYvonne's Guide to Alchemyというガイドブックを手に入れよう。この中では、材料となるHerbの特性が解説されている。p.115に掲載した表で材料を丹念に比較すると、LucernはSTRと関係があり、Agrimonyは効果を高めるといった具合に、Herbはそれぞれ特色を持っていることが分かる。こうした仕組みを理解すると、ポーション作成がいっそう面白くなるだろう。

[illegible]

ハーブ一覧

Herbの名称	価格(PP)	購入先
Lucern	4.5	G/H
Sage Leaf	4.5	G/H
Birthwart	4.5	G/H
Fenugreek	4.5	G/H
Maidenhair Fern	4.5	G/H
Mandrake Root	4.5	G/H
Allspice	4.5	G/H
Benzoin	4.5	G/H
Night Shade	4.5	G/H
Mullein	4.5	G/H
Wolfblood	2.3	G/H
Blue Vervain Bulb	8.0	G/H
Valerian Root	25.0	G/H
Yarrow	47.7	G/H
Figwort	98.9	G/H
Agrimony	206.8	G/H
Celandine herb	9.1	G/H
Mercury	11.3	O/P
Comfrey	45.2	O/P
Sumbul	7.9	O/P
Fennel	3.4	O/P
Bladderwrack	141.4	O/P
Eucalyptus Leaf	7.9	O/P
Clubmoss	9.1	O/P
Echinacea	7.9	O/P
Lady's Mantle	3.4	O/P
Hyssop	7.9	O/P
Jatamasi	7.9	O/P
Hydrangea	12.4	O/P
Mystic Ash	22.6	O/P
Elderberry	13.6	O/P
Clover	28.3	O/P
Dhea	56.6	O/P
Heliotrope	141.4	O/P
Oakmoss	141.4	O/P

新着アイテム情報

新しい町Paineelでは、さまざまなクエストが続々と発見されている。その中から、特に優れたアイテムを2点紹介しよう。どちらもEvil系の神を信仰するCLR向けのアイテムで、装備できる種族はEruditeとHumanだけである。ほかの信仰の者がこのクエストに挑戦するには、Erudinの衛兵やPALギルドのNPCを殺し、Paineelに対するFactionを上げなければならない。

Terror Forged Maskが持つCall of Bonesの効果によってがい骨へと変身したCLR。聖職者にあるまじき姿のように感じるが、プレイヤーの間では評判が良い。左手に装備しているのが、Dread Forged Shieldである

Terror Forged Mask
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
AC: 4
CHA: -5 WIS: +7 SV MAGIC: +5
Effect: Call of Bones
WT: 1.5
Class: CLR
Race: HUM ERU

クエストを与えてくれるNPC
Miadera Shadowfyre

NECのレベル34の呪文Call of Bonesと同じ効果を持つTerror Forged Mask。Call of Bonesは、HPをManaに変換する呪文で、使用するとHPが徐々に減る代わりにManaが回復する。また、使用中のキャラクターはがい骨へと姿を変えるのが特徴

Dread Forged Shield
MAGIC ITEM LORE ITEM NO DROP
AC: 17
STR: +5 CHA: +10 WIS: +5 MANA: +20
SV MAGIC: +10
WT: 1.5
Class: CLR
Race: HUM ERU

クエストを与えてくれるNPC
Nivold Predd

Dread Forged Shieldは、Mistmooreで得られるCrested Mistmoore Shieldと同じデザインで、黒色の盾である。性能的にも非常に優れており、異世界のアイテムかと間違えるほどだ

SHMの新Alchemyによって50種類を超えるポーションが新登場

ここからは、使う側の立場から見たポーション解説をしていくことにする。多くの冒険者の役に立つよう、新たに導入されたポーションだけでなく、市販品も含めて紹介しよう。

[illegible]

Alchemyで作成できるポーションの特徴

Alchemyは生産系スキルの一つであり、SHMのみが習得することができる。そして、このスキルを使用することで、さまざまな効果を持ったポーションが作成可能となるのだ。Alchemyという言葉は"錬金術"と訳されることもあるが、EQにおいては"薬剤調合"と表現するのが分かりやすいだろう。以前から中途半端な状態で実装されていたAlchemyのスキルだが、リニューアルによって、50種類以上のポーションを新たに作成できるようになったのである。

ポーションの基礎知識

①ポーションはInventoryのいちばん上の階層に入れておき、右クリックで使用する。
②Alchemyで作成したポーションは、すべて1回限りの使い捨て。
③ポーションは重ねておくことができない。

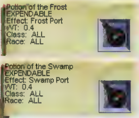
新Alchemyのポーションの特徴や仕組み

①市販品のポーションは飲むと瞬時に効果が表われるが、新Alchemyで作成したポーションは呪文を詠唱するのと同じように、一定の時間が経過しないと効果が表れない。そのため、使用の際は少しの間、立ち止まっている必要がある。
②既存の呪文と同じ効果を持つポーションは、その呪文と併用することはできない。しかしながら、一部のステータスや耐性増加のポーションは、ほかの呪文や歌と重ねて使用することが可能である。重要な戦闘では、それらのポーションを併用して、さらなるパワーアップを期待することができる。
③新たなポーションの中には、飲んだ人のレベルによって発揮される効果の程度が変化するものがある(ポーションを作成した人のレベルとは無関係)。これは、Spirit of Wolfの呪文において、レベルが上がるにつれてさらに移動速度が速くなるのと同様である。

[illegible]

常備しておけば必ず役に立つお勧めのポーション

ポーションを使う立場で考えると、Alchemyの新ポーションだけでなく、市販品のポーションも視野に入れておく必要がある。これらはNPCの商人から購入できる品で、効果と価格をじっくり比較すると、不思議なことにAlchemyの生産品より優れたものが見つかる。例えば、市販のEgg-Shaped PumiceはNullify Magic(二つの付与魔法を解除)を5回まで使用できるのに対し、Potion of NegationはCancel Magic(付与魔法を一つだけ解除)の効果しか持っていないのだ。この点については、今後のバランス調整に期待したいところである。それでは、両者の中から有用と思えるポーションをまとめておこう。



[illegible]

コストが低いので常備しておきたいポーション

EQにおいて、各ポーションの価格は非常に高い。ゲームバランスとして適切なのだが、レベルが低い間はなかなか気軽に買うことができない値段だ。以下の八つは比較的安価なので、ぜひ購入しておいてほしい。バックパックに詰めて常備しておけば、いざというときに必ず役立つだろう。

入手法	名称	効果
市販品	Egg-Shaped Pumice	Nullify Magic
	Cloudy Potion	Invisibility
	Chipped Bone Rod	Locate Corpse
Alchemy	Blood of the Wolf	Spirit of Wolf
	Ethira's Poison Antidote	Counteract Poison
	Kithar's Disease Treatment	Counteract Disease
	Potion of Unlife Awareness	Invisibility versus Undead
	Ant's Potion	Shrink

コストは高いがユニークな効果を持つポーション

コストをあまり気にしなければ、注目すべき効果を持ったポーションがいくつもある。用途を補足しておくので、高レベルの冒険者ならば、ぜひチェックしておいてほしい。

名称	効果	用途
Kilva's Blistering Flesh	ダメージシールド(1〜13ダメージ)	戦士系のソロプレイ時
Vial of Tamed Mercury	攻撃速度を増加(10〜40%)	戦士系のソロプレイ時
Potion of the Frost	Everfrost Peeksへテレポート	異世界などからの脱出用
Potion of the Swamp	Innothule Swampへテレポート	異世界などからの脱出用
Greater Potion of Heat	SV COLD+25、STA+25、STR−15	対Lady Vox戦用
Greater Potion of Aura of Cold	SV FIRE+25、AGI+25、STA−15	対Lord Nagafen戦用

全ポーション一覧

材料購入先については、以下のように名称を省略した
G=Grobb／H=Halas／O=Oggok／P=Paineel
また、原価はCHA75のキャラクターで調査した

各種ステータスを増加させるポーション

名称	効果				材料			材料購入先	原価(PP)
	STR	STA	AGI	DEX	Herb①	Herb②	Herb③		
Potion of Lesser Accuracy		−5	+5	+5	Birthwart	Fenugreek	—	G/H	9.0
Potion of Lesser Adroitness		+5	+5	−5	Sage Leaf	Birthwart	—	G/H	9.0
Potion of Lesser Cohesion		+5	−5	+5	Sage Leaf	Fenugreek	—	G/H	9.0
Potion of Lesser Power	+5	−5		+5	Lucern	Fenugreek	—	G/H	9.0
Potion of Lesser Stability	+5	+5	−5		Lucern	Sage leaf	—	G/H	9.0
Potion of Lesser Vigor	+5	−5	+5		Lucern	Birthwart	—	G/H	9.0
Potion of Accuracy		−10	+10	+10	Birthwart	Fenugreek	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Adroitness		+10	+10	−10	Sage Leaf	Birthwart	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Cohesion		+10	−10	+10	Sage Leaf	Fenugreek	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Power	+10	−10		+10	Lucern	Fenugreek	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Stability	+10	+10	−10		Lucern	Sage Leaf	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Vigor	+10	−10	+10		Lucern	Birthwart	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Greater Potion of Accuracy		−20	+15	+25	Birthwart	Fenugreek	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Adroitness		+25	+15	−20	Sage Leaf	Birthwart	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Cohesion		+15	−20	+25	Sage Leaf	Fenugreek	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Power	+25	−20		+15	Lucern	Fenugreek	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Stability	+25	+15	−20		Lucern	Sage Leaf	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Vigor	+15	−20	+25		Lucern	Birthwart	Valerian Root	G/H	34.0

各種耐性を増加させるポーション

名称	効果		材料			材料購入先	原価(PP)
	耐性	ステータス	Herb①	Herb②	Herb③		
Minor Null Potion	DISEASE+5※	DEX+5／AGI−3	Fenugreek	Mandrake Root	—	G/H	9.0
Minor Potion of Antibody	DISEASE+5	CHA+5／DEX−3	Maidenhair Fern	Mullein		G/H	9.0
Minor Potion of Aura of Cold	FIRE+5	AGI+5／STA−3	Birthwart	Allspice	—	G/H	9.0
Minor Potion of Heat	COLD+5	STA+5／STR−3	Sage Leaf	Benzoin	—	G/H	9.0
Minor Potion of Purity	POISON+5	STR+5／CHA−3	Lucern	Night Shade	—	G/H	9.0
Null Potion	DISEASE+15※	DEX+15／AGI−8	Fenugreek	Mandrake Root	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Antibody	DISEASE+15	CHA+15／DEX−8	Maidenhair Fern	Mullein	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Aura of Cold	FIRE+15	AGI+15／STA−8	Birthwart	Allspice	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Heat	COLD+15	STA+15／STR−8	Sage Leaf	Benzoin	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Potion of Purity	POISON+15	STR+15／CHA−8	Lucern	Night Shade	Blue Vervain Bulb	G/H	17.0
Greater Null Potion	DISEASE+25※	DEX+25／AGI−15	Fenugreek	Mandrake Root	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Antibody	DISEASE+25	CHA+25／DEX−15	Maidenhair Fern	Mullein	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Aura of Cold	FIRE+25	AGI+25／STA−15	Birthwart	Allspice	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Heat	COLD+25	STA+25／STR−15	Sage Leaf	Benzoin	Valerian Root	G/H	34.0
Greater Potion of Purity	POISON+25	STR+25／CHA−15	Lucern	Night Shade	Valerian Root	G/H	34.0

※原稿執筆時点。本来は、MAGICの耐性が上昇するとされている

その他のポーション

名称	効果	材料			材料購入先	原価(PP)
		Herb①	Herb②	Herb③		
Ant's Potion	屋内で体が小さくなる(小型種族を除く。Shrinkと同等)	Sumbul	Celandine Herb	—	G/H/O/P	17.0
Blood of the Wolf	移動速度を増加(Spirit of Wolfと同等)	Birthwart	Fenugreek	Wolfblood	G/H	11.3
Ethira's Poison Antidote	毒消し(Counteract Poisonと同等)	Lady's Mantle	Hyssop	—	O/P	11.3
Kilva's Blistering Flesh	ダメージシールド(1〜13ダメージ)	Jatamasi	Clubmoss	—	O/P	17.0
Kilva's Skin of Flame	ダメージシールド(1〜13ダメージ)	Jatamasi	Clubmoss	Clover	O/P	45.3
Kithar's Disease Treatment	病気を治す(Counteract Diseaseと同等)	Lady's Mantle	Echinacea	—	O/P	11.3
Potion of Antiweight	空中浮遊(Levitateと同等)	Hydrangia	Sumbul	—	O/P	20.4
Potion of Aquatic Haunt	水中呼吸(Enduring Breathと同等)	Jatamasi	Hydrangea	—	O/P	20.4
Potion of Negation	対象をDispellする(Cancel Magicと同等)	Mystic Ash	Mercury	—	O/P	33.9
Potion of Spirit Shield	AC増加(Shifting Shieldと同等)	Sumbul	Clubmoss	Clover	O/P	45.3
Potion of the Frost	Everfrost Peeksへテレポート	Heliotrope	Oakmoss	—	O/P	282.8
Potion of the Swamp	Innothule Swampへテレポート	Heliotrope	Bladderwrack	—	O/P	282.8
Potion of Unlife Awareness	Undead系NPCから不可視になる(Invisibility versus Undeadと同等)	Fennel	Elderberry	—	O/P	17.0
Serpent's Conviction	暗視(Serpent Sightと同等)	Fennel	Eucalyptus Leaf	—	O/P	11.3
Serpent's Drink	AC増加(Scale Skinと同等)	Sumbul	Clubmoss	—	O/P	17.0
Vial of Tamed Mercury	攻撃速度を増加(10〜40%)	Comfrey	Mercury		O/P	56.5
Potion of Lesser Rejuvenation	HP回復速度が増加、STR／INT／攻撃速度低下	Lucern	Sage Leaf	Yarrow	G/H	56.7
Potion of Rejuvenation	Potion of Lesser Rejuvenationの上位版	Lucern	Sage Leaf	Figwort	G/H	107.9
Potion of Greater Rejuvenation	Potion of Rejuvenationの上位版	Lucern	Sage Leaf	Agrimony	G/H	215.8

市販のポーション

名称	効果	備考	原価(PP)
Chipped Bone Rod	近くにある死体、またはターゲットしたプレイヤーの死体がある方向を向く(Locate Corpseと同等)	Charge 3	5.7
Potion of Light Healing	30HPを回復(Light Healingと同等)	—	27.1
Harvest Crystal	食べ物を作り出す(Summon Foodと同等)	Charge 10	1.1
Spring Crystal	飲み物を作り出す(Summon Drinkと同等)	Charge 10	0.1
Egg-Shaped Pumice	対象をDispellする(Nullify Magicと同等)	Charge 5	17.0
Cloudy Potion	透明になる(Invisibilityと同等)		11.3
Fish Gill Extract	水中呼吸(Enduring Breathと同等)	—	11.3
Bark Potion	HP回復速度増加。ただし、Root効果も付随		11.3
Vial of Swirling Smoke	Cazic-Thuleへテレポート	—	1131.2

(注)Murky VialやPale Green Potion、Crimson Potionは効果が不明のため、掲載を見合わせた

UO.net

ULTIMA ONLINE 定点観測

Vol.023

「ULTIMA ONLINE」は、作成時に設定するスキルの割り振り方によって、ゲームの難易度が大きく変わる。今回は、前回に引き続いて初心者のための有益な情報として、キャラクター作成時のポイントを紹介する。より有利なキャラクターを作るための参考にしてほしい。

文／PC Nuts

UOにはさまざまな職業例が用意されている

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)におけるキャラクター作成とは、どんな生き方を選ぶかということにほかならない。"森での狩りで生計を立てる吟遊詩人"や"魔法の薬やスクロールを売って生活する魔法使い"というような基本指針を決める必要がある。これらの簡単な設定は、現行のUOに用意されているさまざまな設定例(職業テンプレート)から選ぶことができる。

設定例から選ぶ場合、最初に冒険者か商人を選ぶことになる。冒険者として用意されている例の中には、弓使い、魔法使い、戦士があり、さらにそこからクラスを選択していくことになる。商人の場合は、職人、取引師のいずれかを選択した後、鍛冶屋や裁縫屋などの職業を選んでいくのだ。職業例とそれらのステータスやスキルの値を表にまとめたので、キャラクター作成の参考にしてほしい。

UOのキャラクター作成では、65の値をSTR／DEX／INTのいずれかのステータスに、100の値を3種類までのスキルに分配する。一つのステータスには最大で45、一つのスキルには最大50まで数値を割り振ることができる。

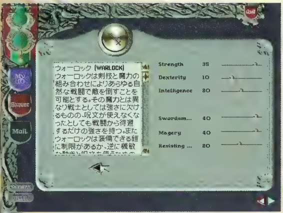
本来は、この設定を自由に変更することでキャラクターにさまざまな生き方を与えられる。しかし、初心者の場合、初めは、用意されているキャラクター設定例を利用する方が妥当だろう。最終的なゲームとしての有利不利を考えるならば、スキルやステータスを独自に設定する方をお勧めする。

魔法使いの冒険者はスキルを上げるために、MageryやResisting Spellsなどを唱える必要があり、多くのReagents(画面下中央のBackpackの中)を使うことになる。そのため、多大なReagents代が掛かる。出費を避けるために、初期スキル値を限度まで上げておくプレイヤーは多い

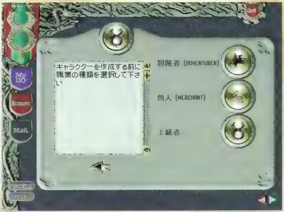
スキルの割り振り方でキャラクターの特性が変わる

UOは、初期に選択したステータスやスキルによって、有利不利が発生するゲームである。例えば、音楽スキルであるMusicianshipを初期スキルに選択すれば、楽器が与えられ、これを長時間演奏するだけでスキルを上げることができる。このため、費用を掛けずにキャラクターの育成が可能である。逆に、Magery(魔法)やResisting Spells(魔法耐性)は、魔法を唱えるためのReagents(秘薬)を必要とするため多大な費用が掛かる。つまり、伸長のために材料が必要なスキルは、キャラクターを作成する段階で大きくスキル値を割り振っておいた方が費用面で有利なのである。

初期スキル値を限度まで上げておきたいスキルとしては、Magery(秘薬)、Resisting Spells(秘薬)、Alchemy(秘薬)、Carpentry(木材)、Fletching(木材)、Blacksmithing(鉄)、Tailoring(布や皮)、Tinkering(鉄や木材)、Inscription(秘薬と空スクロール)などが挙げられる(かっこ内はスキル上げに必要な素材)。このほかに矢が必要なArcheryや動物を手なずけるAnimal Tamingも初期スキル値を上げておいた方が、後々有利である。逆に、SwordmanshipやLore系と呼ばれる知識スキル(Arms Loreなど)、FishingやHidingなどの材料を必要としないスキルには、初期スキル値を割り当てなくても不利にはならない。



画面は、ウォーロックというクラスの例。バランスの良い設定に見えるが、実は、中途半端で遊びにくい。Swordmanshipのスキルはダミー人形で鍛えることができるので、40も割り振る必要はないのだ



キャラクターを作成する場合、"冒険者""商人""上級者"の三つの職業から選択することになる。まったくの初心者であれば冒険者の戦士が遊びやすいだろう

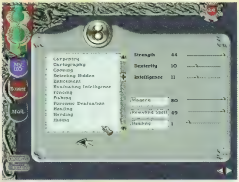
ステータスはSTRを上げておくと良い

UOには三つのステータス値が用意されている。STRは力強さを意味し、持ち運べるアイテムの総重量や着用できるよろいの種類、武器による攻撃のダメージ力などに影響する。DEXは器用さ、スタミナの総量や武器を振る時の速さ、スキルの実行速度に影響する。INTは賢さ、魔法を使うためのマナ量などに影響を及ぼす。

ステータスの上昇具合は、ゲームデータのバージョンアップの状況により、日々変わっている。しかし、どんなスキルを鍛えるにしろ、体力がなければ使いづらい。つまり、STRは最も重視すべきステータスなのである。

キャラクター作成時から移動魔法のRecallが使えるかどうかも重要だ。Recallは4番目のサークル魔法のため、11のマナを必要とする。つまり、INTが11以上なければならない。反対に、DEXはスタミナ量に関連しているが、安価な食料でスタミナの回復は可能であり、DEX上昇のためのスキルも費用がほとんど掛からない。そのため、最低値の10でも問題ない。

筆者の経験から、どんなキャラクターを作成するにせよ、STR44、DEX10、INT11が最も理想的なステータスとなる。



画面は、筆者がよく使う設定だ。個人的にはこの設定で始めると、キャラクターを育てやすい

これは、FencingとHealingを併せ持つ有利なキャラクターだ。包帯を作ってHealしながらモンスターと戦うことができる強力なフェンシング剣士である

スキルをうまく組み合わせると有利なキャラクターを作成できる

UOでは、スキルの組み合わせも重要である。例えば、魔法による体力回復のHeal(Greater Healも含む)には秘薬が必要だが、スキルのHealingによる体力回復はローコストなBandages(包帯)があれば良い。Healingによる体力回復は、時間がかかるのが難点だが、DEX(器用度)を上げることによって短縮することができる。DEXは武器による攻撃速度や命中率に影響しているとされ、高速な武器を使うFencingを鍛えると上げやすい。このため、FencingとHealingの組み合わせは非常に有利なのだ。Healingを使える、高DEXのフェンシング剣士を作るプレイヤーは多い。

キャラクターの育成方法は毎日のように考え出され、さまざまな種類のキャラクター育成がマニュアル化されるほどである。当然育成方法を知っていればゲームは有利に進むが、最善というものはいまだにないようだ。

最近のバージョンアップによる修正で、"家屋内で戦闘スキルは上昇しない"や"ログインしてから1時間だけは爆発的にスキルが上昇する"などの新しいルールが追加された。スキルやステータスの上昇については、ゲームバランスの根幹となるだけに頻繁(ひんぱん)に修正が行われているので、プレイ前には、UOの公式ホームページのチェックをお勧めする。

各職業のステータスとスキルの値

職業		クラス	STR	DEX	INT	スキル1	スキル2	スキル3
冒険者	弓使い	弓使い	45	10	10	Archery(50)	Bowcraft/Fletching(25)	Lumberjacking(25)
		吟遊詩人	45	10	10	Musicianship(50)	Provocation(40)	Archery(10)
		衛生師	35	20	10	Archery(40)	Healing(30)	Anatomy(30)
		レンジャー	45	10	10	Archery(50)	Tracking(25)	Animan Taming(25)
	魔法使い	魔法戦士	35	10	20	Magery(40)	Mace Fighting(30)	Healing(30)
		純魔法使い	35	10	20	Magery(50)	Evaluating Intelligence(25)	Resisting Spells(25)
		ウォーロック	35	10	20	Swordmanship(40)	Magery(40)	Resisting Spells(20)
	戦士	吟遊詩人	45	10	10	Musicianship(50)	Provocation(40)	Swordmanship(10)
		メイス戦士	45	10	10	Mace Fighting(50)	Parrying(25)	Anatomy(25)
		フェンシング剣士	45	10	10	Fencing(50)	Parrying(25)	Anatomy(25)
		ソード戦士	45	10	10	Swordmanship(50)	Parrying(25)	Anatomy(25)
商人	職人	鍛冶師	45	10	10	Blacksmithing(50)	Mining(50)	Tinkering(0)
		大工	45	10	10	Carpentry(50)	Lumberjacking(40)	Bowcraft/Fletching(10)
		裁縫師	45	10	10	Tailoring(50)	Tracking(40)	Healing(10)
		細工師	45	10	10	Tinkering(50)	Mining(25)	Lumberjacking(25)
	取引師	動物使い	45	10	10	Animal Taming(50)	Tracking(25)	Animanl Lore(25)
		釣り師	45	10	10	Fishing(50)	Cooking(45)	Camping(5)
		探鉱師	45	10	10	Mining(40)	Lumberjacking(40)	Hiding(20)
		ソーサラー	35	10	20	Alchemy(35)	Inscription(35)	Magery(30)

Blizzard from Far East

ベータテストで得られた DIABLO II 最新情報

2000年4月上旬。ついに、われわれが最も関心を寄せている「DIABLO II」のベータテストが始まった。今回のベータテストは、北アメリカ在住者だけが対象だが、すでに本誌はこのベータテストに特別参加している。オープンベータテストからは、日本のプレイヤーも参加できるはずだ。本誌では、まもなく春が訪れる国内DIABLOファンに向けて、ここから一気に密度の濃い情報をお届けするつもりだ。今回は、Blizzard Entertainment社の公式ホームページ上にある最新FAQと実際のベータテストプレイから得られた情報を交え、DIABLO II製品版の全体像に迫ってみよう。

文／安井 勉

General（全般的情報）

FAQによれば、「DIABLO II」はCD4枚組で2000年前半に発売されるという。ただし、リリース時期については再三再四の延期が行われているので、気長に待つ方が良いだろう。オープンベータテストが開始され、いよいよ発売間近になれば、公式ホームページのオンラインストアページでも予約／購入が可能となるはずだ。

では、全般的な情報に関して分かったことを、以下に列挙しよう。

- 標準でスクリーンショット撮影機能が付いており、この機能を使うとファイルがjpeg形式で保存される
- スタミナが続く限りキャラクターが走れる
- Altキーを押すことで、地面に落ちているアイテムが目立つようになる
- ゲームに使用するホットキーはカスタマイズできる
- 1作目「DIABLO」のキャラクターをDIABLO IIで使用することはできない
- ダンジョンだけでなく、荒野のような場所のマップもランダムに生成される
- DIABLO IIにチートコードは含まれない

これまでに本誌で紹介してきた内容も含まれているが、DIABLOファンであれば、暗記するぐらいまで頭に刻み込んでおこう。

ゲーム作成画面では、Normal／Nightmare／Hellなどの難易度のほかに、ゲームに参加できる最大人数やレベル差などを設定できる。また、ゲームに関する説明文も付け加えられる

Multiplay（マルチプレイ）

DIABLOファンがマルチプレイに関して最も知りたいことは、おそらく今回新しく導入されたオープン／クローズドキャラクターの違いについてであろう。オープンキャラクターとは、battle.net以外でも使用できるマルチプレイ用キャラクターのことである。このキャラクターは、チートやハッキングに対するBlizzard Entertainment社からの保護を受けることができない。また、オープンキャラクターを使用してbattle.netでプレイすることはできるが、クローズドキャラクター（Realm Character）と同じゲームで遊べないようになっている。

クローズドキャラクターは、battle.net専用キャラクターのことである。サーバーにキャラクター情報が記録されるため、チートやハッキングに対する監視／対策が行われるというシステムである。

なお、マルチプレイでのセーブはできないが（FAQでは、battle.net上でのゲーム中におけるセーブに関してのみ言及されている）、万が一、ゲーム中に接続が切断されてしまっても、完了したクエスト情報は残っており、切断直後であれば、以前のゲームに入り直すことができる。また、キャラクターがゲーム中に死んでしまい、さらに接続が切れた場合でも、キャラクターの死体に残された所有アイテムは次のゲームに移行する。このため、仮にトラブルがあっても、アイテムが失われる危険はないのだ。

battle.net上のマルチプレイには、"Hardcore Mode"という激しく挑戦的なモードも存在する。DIABLO II上級者のためのもので、ゲーム中にキャラクターが死んでしまった場合、二度と生き返ることはないという仕組みになっている。Hardcore Modeで作成されたキャラクターは、battle.net上での名前も特別な色で表示されるようになり、Ladderと呼ばれる順位表にランクインする権利を持つ。しかし、いまだにHardcore Modeにおけるランキングシステムの詳細は決まっていないようだ。

FAQには、マルチプレイに関して以下のようなことも記されている。

- 8人までのパーティーを組める
- パーティー内で経験値を共有できる
- 単一のキャラクターが複数のパーティーには所属できない
- シングルプレイとマルチプレイで、同様のクエストが発生する
- プレイヤー間の取引が安全

DIABLO IIでは、チート防止が最重要課題とされており、新しいクライアント／サーバー構成においては、問題が発生する可能性は少ないようだ。また、ギルドシステムについても検討はされているらしいが、発売時には導入されないことが決定しているという。

"GLYPH BAR"というMace系のユニークアイテム。10代前半のレベルの冒険者には、目もくらむような追加効果の数々である。ユニークアイテムは入手困難と言われていたが、意外にあっさりと取れてしまった

Hardware（ハードウェア）

DIABLO Ⅱは、Blizzard Entertainment社の製品で初めて3Dアクセラレーターに対応するタイトルだけに、FAQでの質問も多い。3Dアクセラレーターを使用することで、フレームレートが向上するだけでなく、光や影、透過、現実に忠実な遠近法に基づく描画、気象などの効果が追加される。3Dアクセラレーターを使用しない場合でも、1作目のDIABLOから格段に性能が向上したグラフィックエンジンは、ピクセル単位のシェーディング（立体的に見せるために、図形に陰影を付ける方法）によって、明滅などの光を表現できる。なお、ビデオテストというプログラムを使うと、グラフィックAPIの変更は可能だが、解像度は変更できないようになっている。また、サウンドに関しては、DirectSound、EAX、A3Dに対応することが判明している。

Items（アイテム）

アイテムに関しては、FAQにも記されているが、ベータテストで確認できた重要な情報を以下に列挙しておこう。

- 二刀流ができるのはBarbarianクラスのみ
- 弓には矢が必要となる
- ベルトの4スロットに格納できるアイテム数は装備したベルトに依存しており、最大で各四つずつ、計16個が格納できる
- 鎧や武器などは、必要な条件さえ満たせばクラスによる制限はない
- アイテムにGemを埋め込むことで、特殊なエフェクトを追加できる
- 鍛冶屋のNPCに装備品の修理を頼めるが、マジックアイテムの修理には多額の費用がかかる
- 4種類のCrossbowがあるが、使用するにはCrossbow Boltsを必要とする
- Crossbow Boltsや矢はNPCから購入できる
- アイテムや金銭は、町にある"Your Stash"という倉庫に格納できるが、金銭についてはレベルによって格納できる上限がある
- 金銭を持つことで、持ち物リストに負担はかからない
- ユニークアイテムの入手は、通常のマジックアイテムよりも困難となる

Skill（スキル）、Corpses（死体）、Hireables（雇ったNPC）

スキルについては、本誌でも以前に紹介したことがあるので割愛しよう。製品版でのスキルに関しては、詳細が明らかになり次第、掲載する予定である。

死体についても判明していることがある。以前のように、死によって装備していたアイテムが地面にばらまかれることはなく、装備品などは死体と共に残る。もちろん、他のプレイヤーに装備品の回収を依頼することもできる。ただし、金銭は地面に落ちてしまう。

雇ったNPCは、死ぬまでどこにでもついてくるというシステムになっている。また、彼らは死ぬまで戦い続け、Portalや階段、Waypointの先までも、雇い主のキャラクターに随行する。なお、召喚したり、雇ったりしたNPCは、別のNPCから治療を受けることができる。

Necromancerの戦闘画面は、召喚したり、復活させたりしたNPCの手下が多いため、派手である。マルチプレイでは、ゲームに参加すれば自動的にパーティーになるわけではなく、INVITEとACCEPTの処理が必要になる

SorceressがLightningの魔法を使っている。マルチプレイでパーティーを組んだほかのメンバーや、召喚したGolemなどのHPが画面内に表示されるので、パーティーの状態の確認は容易である

次号予告

次号では、大幅にページを増やし、ベータテストで得られたDIABLO Ⅱの高密度な情報を引き続きお届けする予定だ。

3Dシューティング 定点観測

DEATHMATCH

11の対戦用マップを収録した UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK

パソコンゲームの中で最大級のプレイヤー人口を誇る3Dシューティング。QUAKEシリーズに代表されるように、長期間にわたってプレイされるタイトルが多い。そこで、今号から始まった当連載ページでは、ゲーマーの注目を集めている3Dシューティングのメジャータイトルをピックアップして、マルチプレイの楽しみを広げるための最新情報を紹介していきたいと考えている。記念すべき連載1回目のタイトルは、2000年3月に日本語版がリリースされた「UNREAL TOURNAMENT」だ。

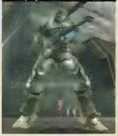
文／Ume N

UNREALに登場する3体のモデルが利用可能になった

「UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK」(以下、BONUS PACK)は、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)の開発元であるEpic Games社が自ら制作した拡張パック(約14MB)で、2000年2月末より無償配布されている(今月号の付録CD-ROMに収録)。このBONUS PACKを導入すると、三つのモデル、七つのDeathmatch用マップと四つのCTF(Capture the Flag)用マップが追加され、Relicと呼ばれる一風変わったルールの下で対戦が可能になる。

モデルとは、プレイヤーまたはBotとして使用可能なキャラクターデータのことで、三つのモデルにそれぞれ2～3種類のスキン(肌のテクスチャーデータ)が用意されている。UTで使用できるモデルはすべて人間またはサイボーグだったが、今回新たに、「UNREAL」に登場した3体のNPC(Non Player Character)が使えるようになった。愛らしい動物(Nali WarCow)の姿で戦えば、対戦相手は戦闘意欲を失うかもしれない。なお、これらのモデルをBotとして使用したい場合は、Practice Sessionを選択して、Botをカスタマイズすればいい。ここで、すべての対戦相手をNaliやSkaarj Hybridに変更することが可能だ。

Skaarj Hybrid(スカージ・ハイブリッド)



Skaarj Hybridは、UNREALのシングルプレイに登場したSkaarj(敵キャラクター)をベースに、人間のDNAを組み合わせて作られた生物という設定になっている

Nali(ナリ)

UNREALで、侵略者であるSkaarjに奴隷としての扱いを受けていたNPC(Non Player Character)。見た目はひ弱だが、対戦では無関係だ

UNREALで敵対関係にあったNaliとSkaarjでチームを組むことも可能。仲間を集めて、Naliだけのクランを作るのも面白そうだ

Nali WarCow(ナリ・ワーカウ)

Cow(カウ)

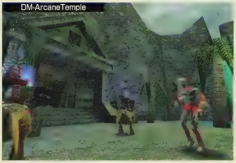
Nali WarCow(左)とは、もともとNaliの家畜として飼われていた動物(右)を戦闘用に改良したもの。武器は背中に装備しているが、操作感はほかのモデルと同じ

多人数での対戦が盛り上がる大きなサイズの追加マップ

3Dシューティングにおいて、秀作と駄作を分ける重要な評価ポイントとなるレベルデザイン。BONUS PACKに収録されている11個の新マップは、いずれも出来が良く、中にはUNREAL用マップをUT用に手直ししたものも含まれている。

UT用のマップの特徴は、美しいビジュアルと広大な戦闘エリアにあるが、四つのCTF用マップはいずれも16人以上の多人数の対戦を前提にしたデザインとなっており、攻撃、守備、援護といったチーム戦の魅力がじゅうぶん味わえるはずだ。

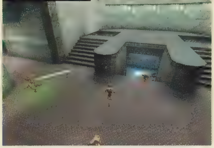
DM-ArcaneTemple



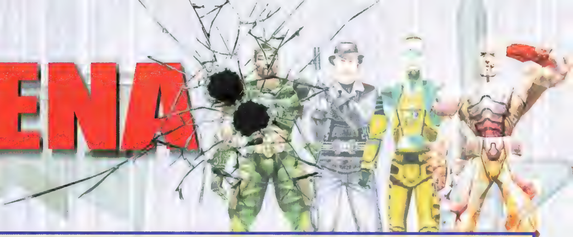
古代の神殿のような雰囲気の、6～12人向けDeathmatch用マップ。神殿内部の構造は複雑で高低差があり、テレポーターが各所にあるが、構造を把握するのに時間はかからないだろう。右に見える滝つぼから飛び降りれば、水中でRedeemerが入手できる

1 on 1向けにデザインされたマップ。6～8人でも対戦可能な広さだが、単純な構造となっているため、覚えやすい。画面右の高台にRocket Launcherが出現するが、マップ中の補充アイテムが少ないため、主力武器とはならない

DM-Malevolence



ARENA



弱いプレイヤーでもフラグが稼げる恐怖の“復讐”ルール

Relic(遺物)とは、マルチプレイとPractice Sessionの二つで設定可能な6種類の特別ルールのことで、そのルールは同時に組み合わせて適用することが可能である。ルールの設定方法は、4月号の記事(p.090)を参照してほしいが、このRelicルールを適用することで、ゲーム中に特殊なアイテムが登場する。これらのアイテムを取ると、攻撃力が高くなったり、移動するスピードが速くなったりする。アイテムの効果は基本的に死ぬまで持続するが、同時に二つのアイテムを持つことができず、アイテムを捨てることで、別のアイテムを取ることが可能になる。弱いプレイヤーを救済するためのRelic(Relic of Vengeance)も用意されているため、特別ルールをうまく組み合わせて、ゲームのバランスを調節してみるといいだろう。

Relic of Vengeanceが発動した瞬間。これだけ近距離だと、間違いなく爆風に巻き込まれる。このRelicが、UTの中でいちばん強力な攻撃手段だろう

Relic of Strength(力のレリック)

敵に与えるダメージを倍増させるアイテムで、これを使って攻撃すると、一瞬だけプレイヤーが紫色の光に包まれる。Enforcer(標準装備の武器)を使って試したところ、攻撃力が17から34に倍増した

Relic of Regeneration(回復のレリック)

このアイテムを手に入れると、2秒で10ポイントのヘルスが回復し、最大150ポイントまで体力が回復する。1 on 1やチーム戦では有効だが、多人数のDeathmatchでは、回復する前にやられてしまう可能性が高い

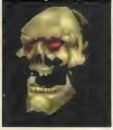
Relic of Defence(防御のレリック)

すべてのダメージを半減させるアイテム。攻撃を受けると緑色の光に包まれるため、相手がこのアイテムを持っていることが分かる。Rocket Launcherを使って試したところ、相手に与えるダメージが75から30にまで軽減された

Relic of Speed(速さのレリック)

走るスピード、泳ぐスピード、ジャンプスピードなどを30%アップさせるアイテム。操作に慣れていないと逆効果になりかねないが、スピードに慣れれば対戦でかなり有利になる。エアーコントロールのパラメータは、デフォルトでは35%だが、アイテムを使うと65%に引き上げられる

Relic of Vengeance(復讐のレリック)



このアイテムは入手しただけでは効果はなく、対戦相手に倒された際に効果が表れる。自分が死んだ直後にしゃれこうべが現れ、1.5秒後に爆発して、周囲のプレイヤーを皆殺しにしてしまうのだ。かなり広範囲の敵を巻き込み、この爆風で倒したプレイヤーの数が自分のフラグとしてカウントされるため、弱いプレイヤーにとっては逆転のチャンスとなる。また、このRelicが登場する対戦では、なるべく遠距離攻撃を心掛けるべきだろう

Relic of Redemption(救済のレリック)

このアイテムを持った状態で死ぬと、ヘルスとインベントリーアイテム(武器と補充アイテム)がすべて回復した状態で、ランダムな場所から復活することができる。このアイテムを持った状態で倒されても、相手のフラグとしてカウントされないため、1 on 1の対戦で特に有効だ

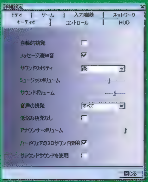
CFT-Noxion16

マップ名に“16”とあるように、16人での対戦用に作られたマップ。両ベースの中央に穴があり、そこに架かっている橋を渡らなければ相手ベースには行けない。旗はいちばん高い位置にあるため、最上階の橋を利用するのが近道だが、両サイドに狙撃スポットがあるため、狙い撃ちに遭う危険性がある

UNREAL TOURNAMENT日本語版は英語版との完全な互換性を実現

QUAKEシリーズに代表される3Dシューティングの多くは、英語版のまま販売されることが多く、日本語版としてリリースされた場合、海外の英語版プレイヤーと対戦できなかったり、最新パッチが使えなかったりすることが多い。ところが、2000年3月にソースネクストから発売されたUTの日本語版は、開発当初から日本語(ダブルバイト)への対応がなされているため、英語版プレイヤーとの対戦が可能で、今後配布される予定のパッチを日本語版にそのまま当てることも可能だ。

日本語版UTでは、Botがしゃべるメッセージ表示が日本語に訳されていたり(音声は英語のまま)、ゲームのメニューがすべて日本語表記になっている。特に、システム関連のメニューはもともと用語が難解であるため、日本語で表記されていると、それだけでも意味が分かりやすくなり、より細かな設定が可能になる。今からUTを購入しようと考えている場合、日本語版がお勧めだ。



日本語版は、詳細設定のメニューがすべて日本語で表記されているため、細かなカスタマイズが簡単に行える

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

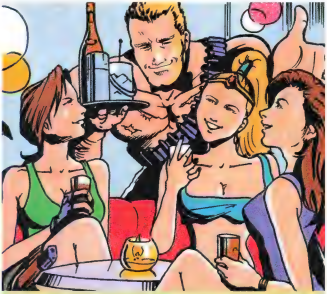
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ

世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

QUAKE Ⅲ ARENA

世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」。マルチプレイを主体にしたタイトルだけあり、ゲームのメニューから簡単に対戦可能なサーバーを見つけ出すことができる。前作からの根強いファンも多く、インターネット上には、常に数百ものサーバーが稼働しており、対戦相手に不自由しない

EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings

13の文明が登場する、リアルタイム戦略シミュレーションの人気タイトル。プレイヤーは個性的な文明の中から一つを選択し、テクノロジーを発展させながら勢力を拡大していく。MSN Gaming Zoneを利用することで、世界中のプレイヤーと対戦することが可能だ

Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

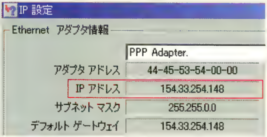
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、ピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。

Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。

「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

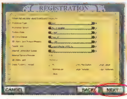
「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

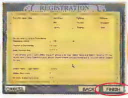
EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法

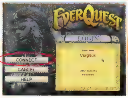
まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



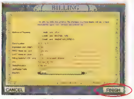
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

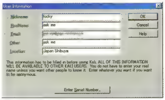
KALI Ⅱは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

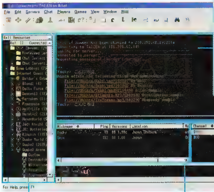
最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。



Ver 1.99eで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



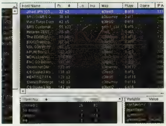
チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後Enterキーで OKだ。ただし、Ver.1.99eでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が表示されない場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/(スラッシュ)で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。

ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを抑えて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方

これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

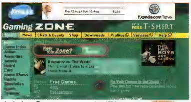
タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires Ⅱ	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

日本語専用ロビー開設

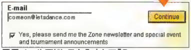
日本語の専用ロビーが開設された(http://jp.zone.com/age2/)。

ユーザー登録の仕方



中央上の「Free Signup」を選択

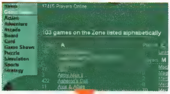
Zone Name(ハンドル名)とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

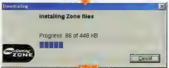
スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

ゲームを遊ぶ方法

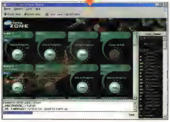


メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック

ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級/初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

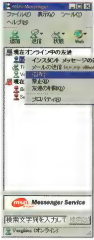
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトのMSN Messenger Service(以下、MS)は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

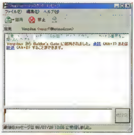
現在、MS日本語版Version 2.0がリリースされており、無料で入手できる。ユーザーとなるためには最初にHotmailのメールアカウント(○○@hotmail.com)が必要となるが、こちらも登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了

BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

Console Online

Dreamcast

今回は、Dreamcast初の本格的なマルチプレイ対応アクションRPGとなるルーンジェイドを紹介。

ルーンジェイド

発売元:ハドソン　http://www.hudson.co.jp/
発売時期:2000年夏　価格:5,800円(予価)

お勧め度 ★★★★★

POINT!

ベースキャンプで、ほかのプレイヤーと待ち合わせを行う。ここで、チャット機能を使って、ダンジョン攻略のための作戦会議を開くのだ。また、ここには、武器屋などがあり、装備を整えることも可能だ

チャットルームでは、一緒に旅をする仲間を募ったり、情報交換などが行われる。本作では、用意されているシナリオすべてが、マルチプレイ対応となっている

ルーンジェイドは、「DIABLO」タイプのアクションRPGだ。最大5人のパーティーでダンジョンに挑み、合計100のシナリオを仲間と一緒にクリアしていく。キャラクターは、騎士、武道家、魔術師、忍者の4種類の職業から選べる。各キャラクターのステータスの初期値は固定だが、育て方によって、魔法を使いこなす騎士やバイタリティーの高い魔術師など、オリジナルキャラクターを作り出せるようになっている。また、キャラクターは、その行動によって通り名が自動的に付く。例えば、アイテム探しばかりをやっていると、トレジャーハンターという通り名が与えられる。このシステムによってキャラクターへの愛着がわくといわけだ。

開発者インタビュー

株式会社ハドソン
N・C事業本部 事業推進部
制作課　澤口岳志 氏

ルーンジェイドは、コンソール初の本格的オンラインRPGであり、さまざまな試行錯誤を繰り返して制作しました。コンソール機でも無理なく遊べるような操作性にも注目してください。コンソール機のユーザーの方に、ネットワークゲームの協力プレイの楽しさを味わってほしいです。

Dreamcastネットワークゲーム情報

チューチューロケット!

発売元:セガ・エンタープライゼス
http://www.sega.co.jp/
発売時期:発売中
価格:2,800円

シンプルかつあか抜けたシステムで、ネットワークゲームの客層をライトユーザーまで広げた名作。ゲームの目的は、チューチューをロケットに誘導し集めていくだけ。より多く集めたプレイヤーが勝者となる。英語版も発売されており、世界中のプレイヤーと遊べるのもポイント

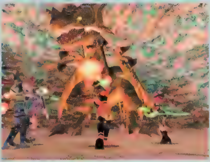
POWERSTONE2

発売元:カプコン
http://www.capcom.co.jp/
発売時期:2000年春
価格:未定

「POWERSTONE2」はKDDのマッチングサービスを利用した、4人同時プレイが可能な3Dアクションだ。ゲームセンターに行かずとも、自宅で不特定多数のプレイヤーと対戦できるのは、大きな魅力といえる。カプコンでは、今後同社の格闘ゲームを順次マルチプレイ対応にしていくそうだ

PHANTASY STAR ONLINE

発売元:セガ・エンタープライゼス
http://www.sega.co.jp/
発売時期:2000年中
価格:未定



セガが満を持して送り出す、マルチプレイ対応RPG「PHANTASY STAR ONLINE」。古くからのセガファンにはおなじみの「PHANTASY STAR」シリーズ最新作だ。開発はソニックチーム。「チューチューロケット!」で培ったノウハウを使った、スピード感あふれるネットワークゲームになるという

2000年になって、コンソール機向けのネットワークゲームのラインアップが充実してきた。今月は、33.6kbpsのモデムを標準搭載するDreamcastの注目タイトルを取り上げる。また、加入者数500万台を突破した、iモード向けのゲームコンテンツとWonderSwanをネットワークにつなぐWonderGateの情報も併せてお伝えする。

iモード

将棋や育成ゲームなど、さまざまなジャンルのゲームがラインアップされているiモード。手軽にプレイできる点が魅力だ。

対戦 目指せ！最強格闘家（仮）

お勧め度 ★★★☆☆

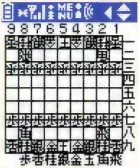
発売元：カプコン
http://www.capcom.co.jp/
発売時期：2000年春
価格：月額300円

今春より「カプコンiパーク」が開設され、カプコンの最新ゲーム情報やiモードだけのオリジナルゲームも多数用意される。その中でも注目したいのが「対戦 目指せ！最強格闘家（仮）」だ。カプコンおなじみのキャラクターに、さまざまな技を組み合わせることで、自分だけの最強格闘家を作ることができる。ユーザー同士で対戦する“腕試しモード”では、白熱したバトルを体験できるだろう。

森田将棋

お勧め度 ★★★★★

発売元：ハドソン
http://www.hudson.co.jp/
発売時期：発売中
価格：月額300円



年齢を問わず、多くのプレイヤーに人気の将棋がiモードでプレイできる。プレイ開始直後はコンピューター対戦しか利用できないが、30局以上戦い、かつ一定のポイントを超えたユーザーのみ、ユーザー同士での通信対局が楽しめるようになる。このルールはユーザーの実力差が開かないようにするための措置ということだ。手軽にだれとでも対局できるとなれば、爆発的な普及が予想される。iモードの本命となるかもしれない。

米ぽこ

お勧め度 ★★★★☆

発売元：ドワンゴ
http://www.dwango.co.jp/
発売時期：発売中
価格：月額300円

暇つぶし用電子ペット「米ぽこ」は、今までの電子ペットと違い、“育てる”というよりも、“友達としてコミュニケーションする”ことを楽しむゲームといえる。気が向いたときだけ付き合える、まさに暇つぶしの相手というわけだ。米ぽこのアクションや会話は、ネットワークゲームという特性を生かし、変化を続ける。ゲーム開発者自ら、iモードとポケットボードを常時携帯し、その時々の話題や流行を入力するので、知らぬ間に君の米ぽこが情報通になっているそうだ。

WonderSwan

1999年春に登場してから、約1年が過ぎたWonderSwan。2000年5月には、ネットワークと接続する環境が整い、さまざまなネットワークゲームのリリースが開始される。

MobileWonderGate

お勧め度 ★★★★☆

発売元：NTTドコモ
http://www.nttdocomo.co.jp/
発売時期：2000年5月予定
価格：未定

バンダイのゲーム機「WonderSwan」と携帯電話を接続する「MobileWonderGate」が5月に登場する予定だ。WonderSwanの大きく見やすい液晶画面は、メールの送受信や、ホームページの閲覧などに威力を発揮する。また、バンダイや、サードパーティーが用意するMobileWonderGate対応のゲームとして、9タイトルが発表されている。

MobileWonderGate対応ゲーム「ポケットファイター」

デフォルメされたカプコンキャラクターたちが、所狭しと暴れ回る、WonderSwan用格闘ゲーム。「MobileWonderGate」を使用した格闘対戦が予定されている。発売中。価格3,800円

今月の気になるキーワード

ドリームパスポート3

セガが使用料無料で運営していたセガプロバイダーが、「ドリームパスポート3」の登場に合わせてisao.netと名称を変えた。Dreamcast専用のプロバイダーとして本格的に始動することになる。それに伴い、料金体制は「従量コース」「定額コース」「KIDSコース」の三つに改められた。詳しくは、ISAOのホームページhttp://www.isao.co.jpをチェックしよう。

PRESENT 読者プレゼント

1 PlayStation2対応 高音質スピーカーシステム「Audio Tornado5.1 Theater」

新潟キヤノテック(株)

特集2(詳細については、p.091を参照)で紹介している、ハイクオリティーなドルビーデジタル(AC-3)対応5.1chスピーカー「Audio Tornado5.1 Theater」を1名に。

2 迫力満点のレースが楽しめる「スピーディ2000」

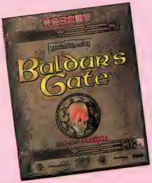
(株)トワイライトエクスプレス

レーシングゲームに最適なハンドルコントローラー「スピーディ2000」USB接続モデルを1名に。

3 AD&Dの世界を舞台にした本格RPG「バルダーズ・ゲート」と「PLANESCAPE TORMENT」

(株)セガ・エンタープライゼス

AD&Dをベースにした、奥の深いファンタジーの世界が魅力的な「バルダーズ・ゲート」完全日本語版と、グロテスクで異様な世界観の「PLANESCAPE TORMENT」をセットにして3名に。



4 (株)キッド

シングルプレイで育てたキャラクターを使って、マルチプレイ対戦が行える、DC版アクションアドベンチャー「トレジャーストライク」を3名に。

5 (株)マイピック

リアリティーの高いF1レーシングを再現した「FORMULA ONE 99」(5A)を3名に。新しくアメリカ軍のキャンペーンシナリオを追加した、「パンツァーコマンダー プラス」完全日本語版(5B)を3名に。

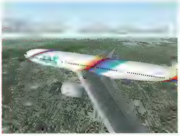
5A

5B

6 (株)トワイライトエクスプレス

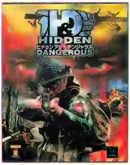
「Microsoft Fligt Simulator 2000」用の機体データなどが豊富に入った、アドオンソフト「ビギナーズパック2000」(6A)、「エアラインナビ2000」(6B)、「リアルエアポートトラフィック」(6C)をそれぞれ2名に。

6A



7 (株)ズー

第2次世界大戦を背景にしたリアルタイム戦略シミュレーション「ヒドゥン&デンジャラス」日本語版を3名に。



8 (株)メディアカイト

SUPER1500シリーズの人気タイトル「奇々怪々」(8A)を3名に。美しい3Dポリゴンが売りの「バイオハザード 2」(8B)を3名に。

8A

8B

9

FASA社のテーブルトークゲームをパソコンゲーム化した、戦闘機が主役のアクションアドベンチャー「Crimson Skies」のカレンダーを2名に。

10

100万人同時プレイをうたった、大型3Dアクション戦略「10SIX」のTシャツと、同タイトルのゲームサーバーHEAT.NETのTシャツをセットにして20名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年5月24日(7月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVER TOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK / 代引き・銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

OVER TOP

ONLINE SHOPPING AND RESERVATION

HOMEPAGEにて 各タイトル予約受付中
御予約をされれば確実に手に入ります。他のタイトル、発売日、価格等、詳しい情報はホームページをご覧ください。

MICHELIN RALLY MASTERS（英語・日本語マニュアル付版） 4/28
昨年度よりマイクロハウスから発表されていた、ラリーゲームが遂に発売決定。常識を超えた動き、美しさ！
¥ ホームページをご覧ください。

大刀～DAIKATANA（日本語版） 6月
「DOOM」、「QUAKE」という大ヒット作を生み出したジョン・ロメロ期待の新作。
¥ ホームページをご覧ください。

B-17 FLYING FORTRESS II（英語・日本語マニュアル付版）
爆撃機を操るフライトシュミレータ プレイヤーは機を操縦するほか、操縦士、レーダー官、爆撃手、銃撃手などのクルーを地上で操作することも可能。
¥ ホームページをご覧ください。

Formula 1 World Grand Prix 1999（英語・日本語マニュアル版） 5/26
EIDOSのF1ゲームの新作!!前作の「Official Formula」1よりものすごくパワーアップしているらしいです。
¥ ホームページをご覧ください。

メサイア（完全日本語版） 5下旬
究極の3D描画エンジン「Messiah Engine」搭載。（RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィック）憑依能力を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥ ホームページをご覧ください。

NEW TITLE

MESSIAH/メサイア（英語・日本語マニュアル版）
究極の3D描画エンジン「Messiah Engine」搭載。（RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィック）憑依能力を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥5,800

NOX（日本語版）
全世界で大ヒットのアクションRPG。シングルプレイはもちろん多彩なマルチプレイも定評。最大16人のプレイが可能。
¥7,000

HALF-LIFE OPPOSING FORCE（英語・日本語マニュアル付版）
海外並行輸入版で大人気だった「ハーフライフ」の追加シナリオが遂に国内代理店で登場。本編でのシナリオの面白さは追加版で、新たな興奮が味わえます。
¥4,980
ミレニアムパック (HALF-LIFE) PLUS (OPPOSING FORCE) ¥7,200

大刀～DAIKATANA（英語版） 5月入荷
「DOOM」、「QUAKE」という大ヒット作を生み出したジョン・ロメロ期待の新作。シングルのストーリーは時代と場所が異なる4つのエピソードで構成。
¥TEL

SOLDIER OF FORTUNE（英語・日本語マニュアル付版）
QUAKE IIエンジンを限界ギリギリまでチューニング。飛び散る脳みそ、はみ出す内臓、などの残酷描写で展開される、3Dアクションゲーム。
¥TEL

FINAL FANTASY VIII（完全日本語版）
プレイステーション専用ソフトとして全世界で大ヒットした「FFVIII」のWindows版が登場!!Pcならではの脅威のグラフィック、スピーディなゲーム展開は特筆モノ。
¥6,980

SIM PEOPLE / シム・ピープル（完全日本語版）
「シムシティ」シリーズの原作者ウィルライト最新作!! 今回は「人生」をシュミレート。
¥6,980

STAR WARS FORCE COMMANDER（直輸入英語版）
スターウォーズの前シリーズの舞台をベースにした、リアルタイム・ストラテジー・ゲーム。
THIS IS WAR! PREPARE FOR GROUND ASSAULT ¥6,200

ポスタル・プレミアムパック
「ポスタル本体」、「スペシャルデリバリー」、「パワーアップキット」のすべてのシリーズが1つのパッケージに。
¥7,200
ポスタル本体をお持ちの方には… ポスタル・パワーアップキット¥3,980

FORMULA ONE 99（英語・日本語マニュアル版）
FIA公認で99年式公式データを使用しているので超リアルなゲーム展開。ゲームの難易度もサポートシステムのON/OFFにより設定可能。
¥4,980

ウルティマIX:アセンション（完全日本語版） ¥6,980
ウルティマIX:アセンション プレミアムエデッション（完全日本語版）¥9,800
超大作RPGシリーズ最終章

ウルティマコレクション（日本語版/一部英語）
「ウルティマ」シリーズのI～VIIIのすべての世界をひとつのパッケージに。アセンションとあわせれば「ウルティマ」完全制覇に。
¥6,980

PLANE SCAPE TORMENT（英語・日本語マニュアル版）
バルダーズ・ゲートのエンジンを使用し、AD&Dをベースにしたファンタジー RPG。
¥ TEL

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC（日本語版）
名作「マイト&マジック」のクエスト達成型アクションRPG
¥6,200
Might and Magic VIII -Day of the Destroyer(マ) ¥6,980

BATTLE ZONE II（正式ライセンス版）
「HEAVY GEAR II」のDark Sideエンジンを使用した本格派リアルタイプシュミレーションゲーム。前作よりも各種ユニット、イベントがパワーアップ。
¥6,400

BEST SELLER GAMES

(E) ………英語版 (J) ………日本語版 (マ)… 英語版日本語マニュアル付

MS Flight Simulator 2000 Pro(J)	¥11,800	Nascar Racing 3(マ)	¥5,477	SPEC OPS Gold(マ)	¥6,800	Baldur's Gate(J)	¥7,800
MS Flight Simulator 2000(J)	¥9,800	カーマゲドン2ブラッド版(J)	¥6,400	SPEC OPS II(マ)	¥7,143	BG:Tales of the Sward(J)	¥4,200
MS Combat Flight Sim(J)	¥7,800	SEGA RALLY2(J)	¥6,000	デルタフォース2(マ)	¥7,143	Ashrons Call(E)	¥7,800
MSFS & MSCFS 用アドオン	各種	TOCA2:REDRIVE(マ)	¥6,600	HIDDEN&DANGERROUS(J)	¥6,286	Dark Stone(J)	¥6,286
蒼きウル(MSFS&CFS用アドオン)	¥4,972	コーリン・マックレー・ラリー(マ)	¥6,600	DRAKAN(J)	¥6,600	EVERQUEST(E)	¥7,800
Jane's F-15(マ)	¥6,600	Mobile 1 Rally Championship(マ)	¥6,000	Quake III(マ)	¥5,972	Ultima Online:Second Age(マ)	¥2,972
Jane's WWII Fighter(マ)	¥6,600	SUPER BIKE 2000(J)	¥6,400	Unreal Tournament(マ)	¥4,800	UO:Game Time 2	¥3,980
Jane's IAF(マ)	¥6,600	GP500(マ)	¥6,400	Ailens vs Predator(マ)	¥5,800	Heroes of Might&Magic III(J)	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND(マ)	¥6,600	HEAVY GEAR II(J)	¥7,200	KINGPIN(マ)	¥6,600	スコットランドヤード(J)	¥6,400
Jane's USAF2000(J)	¥7,800	Mech Warrior 3(J)	¥6,572	TOMB RAIDER 4(J)	¥7,143	テーマパークワールド(J)	¥7,200
F22 Lightning III(マ)	¥6,600	MECH COMMANDER(J)	¥8,400	The Wheel of Time(マ)	¥4,800	ジェットコースター・タイクーン(J)	¥6,600
European Air War(J)	¥6,972	MECH COMMANDER GOLD(J)	TEL	ノクターン(J)	¥6,600	ジェットコースター・タイクーン追加ｷｯﾄ(J)	¥4,800
Fighter Squardron(J)	¥6,600	SLAVE ZERO(J)	¥6,286	SW:Racer(J)	¥5,524	インペリアリズムII(J)	¥7,600
Falcon 4.0(J)	¥9,905	MS LINKS 2000(J)	¥8,972	SW:ファントム・メナス(J)	¥6,858	レイルロードタイクーン2(J)	¥7,048
FIGHTING STEEL(J)	¥7,143	NBA LIVE 2000(J)	¥6,400	ホームワールド(マ)	¥6,600	ファラオ(J)	¥6,600
M1 TANK PLATOON(J)	¥8,400	FIFA 2000(E)	¥5,800	スタークラフト(J)	¥6,800	シーザー3(J)	¥6,600
FLANKER 2.0(マ)	¥7,143	Rainbow Six Gold(マ)	¥6,800	ダンジョンキーパー2(J)	¥7,200	AOE2:The Age of Kings(J)	¥8,972
DESCENT 3(J)	¥6,600	RS:Rouge Spear(マ)	¥7,143	REVENANT(J)	¥7,143	CIVILIZATION:CALL TO POWER(J)	¥6,972

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉
NEW USB接続になりました
Side Winder Force FeedBack Wheel ¥TEL
USB接続 **Precision Wheel** ¥9,980

i-Force規格のフィードバック・ホイール
赤いハンドルで有名な〈Logicool〉
USB接続 or Serial接続
Wingman Formula Force Wheel ……¥24,800

i-Force規格のフィードバック・ホイール
〈Guillmonte〉 フェラーリ公認ハンドル
USB接続 or Serial接続
Force FeedBack Wheel ……¥20,800
GamePort or USB接続
Racing Wheel …… ¥9,800

お求めやすい低価格ハンドル
USB接続
Speedy 2000
¥4,480

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro … ¥16,800
USB接続
Precision Pro …… ¥8,400

[Logicool]
WingMan ATTACK (15pin GamePort) ……¥3,980
WingMan Extreme Digital 3D (USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
[Logitech]
WingMan Force (USB or Serial) ……¥14,600
[ThrustMaster]
F-16 FLCS/TQS ……各¥19,800
[CH-Product]
CH操縦桿 ……¥12,800
F16 Combat Stick(USB) ……¥9,000
Pro Pedal(15pin GamePort) ……¥10,800
Pro Throttle(15pin GamePort) ……¥13,800

Game Pad

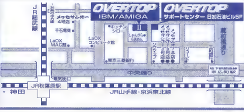
〈Microsoft〉 USB接続
NEW
Side Winder Game Pad Plug & Play ¥ TEL
NOW PRINTING

[Microsoft]
Side Winderシリーズ
GamePad(15pin GamePort) ……¥4,343
Game Pad Pro(USB) ……¥4,980
Free Style(USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
Dual Strike(USB) ……¥6,980
他メーカーゲームパッド、ジョイスティック各種取り扱い

[LOGITECH]
WingMan FORCE FEEDBACK MOUSE
¥14,800

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



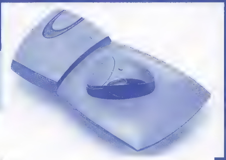
Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

マウスやゲームコントローラーの専門メーカーとして知られるロジテックが、フォースフィードバック対応マウスを発表したのは1999年3月だったが、このゲーマーにとって興味深いマウスがようやく日本でも手に入るようになった。ジョイスティック、ハンドルコントローラーに続く、第3のフォースフィードバック対応コントローラーとなるこのマウスを使って、どのようなプレイが楽しめるのかをテストしてみた。　文／tak

銃を撃った時の衝撃が体感できるマウス WingMan Force Feedback Mouse

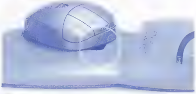


世界初のフォースフィードバック対応マウス。銃火器を発射した際の反動や、被弾時の衝撃などをマウスの振動によって体感できる、ユニークなゲームコントローラーだ

マウスとジョイスティックの二つの顔を持つゲームコントローラー

WingMan Force Feedback Mouse（以下FFBマウス）は、マウスでありながらフォースフィードバック（以下FFB）機能に対応した画期的な製品だ。構造的にはマウスパッドと一体になっており、マウスを上下左右約5cmの可動範囲内で動かして操作する。マウスを持ち上げたり、マウスパッドから離すことができないため、“マウスの形をしたジョイスティック”と考えた方がイメージしやすいかもしれない。接続インターフェースにはUSBを採用しており、普通のマウスとして使えるのはもちろんだが、ジョイスティックの代わりにもなる。

FFBマウスは“Absolute（with Acceleration）”、“Relative”、“Joystick Emulation”という三つのモードで操作できる。Absoluteモードは、マウスの可動範囲が画面の大きさと一致するような絶対位置指定モードだ。これに対しRelativeモードは、マウスの移動距離がそのまま画面上のマウスカーソルの移動距離となる、相対位置指定モードだ。通常はAbsoluteモードで使用するが、ゲーム起動後に画面サイズを変更し、マウスの可動範囲と画面の整合性が取れなくなった場合には、このRelativeモードが役立つ。Joystick Emulationモードは、FFBマウスが2軸3ボタンのゲームコントローラーとなるモードだ。このモードに切り替えた瞬間、マウスがセンター位置に戻ろうとする力が加わり、この時点でマウスとしての機能はなくなる。これらのモードはホットキーで切り替えたり、あらかじめゲームごとに設定しておくことができる。



マウスパッドに穴（三角形）が開いているのが見えるだろうか。通常のマウスのようなボールは使われておらず、ここから出ている細い棒でマウスが固定されている

FFBマウスは、ドライバレベルでマウスとゲームコントローラーの二つの顔を持ち、どのモードを選択しても、OSからは常に2種類のデバイスとして認識されている。それぞれのデバイスとしての機能は、内部で排他制御されており、両方の機能が同時に働くことはない。なお、いずれのモードにおいても、これまで使用していたPS／2マウスやシリアルマウスを併用することができる。

製品にはHEAVY GEAR Ⅱを含めて3本のゲームが付属する

既存のFFB対応ゲームは、あくまでもFFB対応ジョイスティック向けに作られており、残念ながらFFBマウスには対応していない。そのため、マウスモードでFFB機能が使えるゲームは現段階では実に少ない。確認できているのは、製品に付属する「HEAVY GEAR Ⅱ」「GRUNTZ」「RAILROAD TYCOON Ⅱ」の3本と、専用ユーティリティー「FEELit Desktop」だけだ。しかしながら、DirectX 7.0ではFFB機能を入出力デバイス共通の機能としてサポートしているため、ゲーム側で対応するのは難しくないはずだ。今後、FFBマウスに対応したゲームが新たにリリースされる可能性はじゅうぶんある。

実際、マウスモードにおけるFFB機能は汎用性が高い。製品に付属するソフトやWebで配布されているソフトを用いて、筆者が実際に試したところ、ゲームのメニュー画面で設定ボタンに凹凸感（弱い抵抗感）を与えたり、ゲーム中のキャラクターの動きに合わせて、プレーヤーに振動や圧力を伝えることができる。また、描画ツールなどではフリーハンドで正確な円や直線を描くための定規代わりにもなったり、障害者や高齢者のためのユーザー補助機能にも役立てられるようだ。

FREESPACE 2では敵から受けた攻撃がマウスの揺れによって手に伝わる

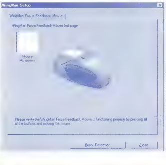
マウスとしての使用感は、可動範囲に制限があるにもかかわらず、特に不便を感じることはなかった。また、FEELit Desktopを使用することで、マウスによる各操作にさまざまなFFB効果を割り当てることが可能だ。

ジョイスティックとしての操作性も良好で、FFB対応のスペースコンバットシミュレーション「FREESPACE 2」では、かなり安定してプレイできた。ミサイルやレーザー発射時の反動、アフターバーナー使用時の振動、敵の攻撃で被弾した際の機体の揺れなどが、マウスを通して伝わってくる。「セガラリー2」では、路面変化による振動や衝突時の揺れ、ステアリングの反動などが伝わってくる。これらの効果はFFB対応ジョイスティックとほぼ同じ感覚だ。

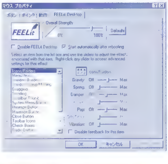
また、RAILROAD TYCOON Ⅱでは、線路を引く際に始点から終点までドラッグするのだが、常に始点に戻ろうとする力が加わり、距離が離れるほどその力も大きくなる。まるでその力が敷設費用に比例するかのように重くなるのだ。パズルアクションゲームのGRUNTZでも、キャラクターの動きに合わせてマウスが振動したり、左右に強く振られたり、至るところにFFB効果がちりばめられてある。こういったマウスオペレーションによるゲームでのFFB効果は、従来のジョイスティックタイプのコントローラーでは、操作性の面からいって実現できないだろう。

このようにFFBマウスは非常に魅力的な製品だが、いくつか問題もある。一つはマウスパッドの寸法で、A4サイズをさらに縦に伸ばしたくらい大きい。常時机の上に置いて使用するにはやや大きく感じた。また、マウスとしてはやや高価（実売価格は1万4,800円）で、しかも、製造元であるロジテックの日本法人（ロジクール）が国内向けに出荷していないのも残念だ。2000年3月現在、同製品を日本で輸入販売しているパソコンショップとしては、秋葉原にあるOVERTOPが挙げられ、店頭販売のほかにインターネットを使った通販も利用できる。

マウスパッドの大きさや価格をデメリットと感じないのであれば、ぜひともこの新感覚マウスを試してみてほしい。一度この感覚を味わったら、従来までのマウスでは満足できないだろう。



FFBマウスのセットアップ画面。三つのボタンに、マシンガン風の反動や爆弾使用時の衝撃などが割り当ててあり、フォースフィードバックの効果が簡単に確認できる



FEELit Desktopを使えば、Windows 98の通常の操作にフォースフィードバックの効果を割り当てることができる

製品情報

製品名：WingMan Force Feedback Mouse
メーカー名：ロジテック
接続端子：USB
対応OS：Windows 98
添付ソフト：HEAVY GEAR Ⅱ、RAILROAD TYCOON Ⅱ、GRUNTZ　※ソフトはいずれも英語版
実売価格：1万4,800円
問い合わせ先：OVERTOP　TEL 03-3255-3443
URL：http://www.messe-sanoh.co.jp/overtop

読者から「ゲームに最適なノートパソコンを紹介してほしい」という要望をいただくことがあるが、残念ながら今までは3Dゲームの最低動作環境を満たす製品は存在しなかった。ところが、今回取り上げるフロンティア神代のノートパソコンは違う。A4相当という限られたサイズの中に、ゲームの動作に必要な3Dグラフィック、3Dサウンド、ネットワークといったすべての機能を詰め込んだ、理想のゲームマシンだ。　文／角田一美

業界初のネットワークゲーム対応ノートパソコン フロンティア神代　DELTANAUT-3450

14.1インチTFT液晶を採用したA4ファイルサイズのノートパソコン。キーボード手前のパームレスト部分には、ステレオスピーカーが内蔵されている

ネットワークゲームに必要な機能をすべて搭載して23万8,000円

多機能化と高性能化が進むノートパソコンは、CPUの動作周波数、搭載メモリー量、液晶モニターのサイズなどの仕様を見ると、デスクトップパソコン並みの性能に近づきつつあるが、ゲームマシンとして使うには、ビデオ性能が弱すぎる。ノートパソコンに搭載されているビデオチップは、3D機能をサポートしていないものが多い上、搭載しているビデオメモリーが2〜4MBと少ない。ノートパソコンは、オフィスでビジネスアプリケーションを使うことを前提に開発されることが多いため、これまでは3D対応ゲームの必要動作環境を満たす製品は存在しなかったと言えるだろう。

今回紹介するフロンティア神代のDELTANAUTシリーズは、20万円前後という低価格のオールインワンノートでありながら、450MHz以上のCPUと3D対応ビデオチップを搭載しており、ゲーム用途にも耐えうる仕様でハードウェアが構成されている。テストに使用したのは、3機種用意されているラインアップの中から、Mobile PentiumIII 450MHzと128MBのメモリーを標準搭載したDELTANAUT-3450だ。モニターは14.1インチTFTカラー液晶を採用し、最大1024×768ドットの表示が可能。12GBのHDD、24倍速CD-ROMドライブ、CardBus対応TypeⅡのPCカードスロット×2、USBポート×2、PS／2コネクター、TV-OUT用S端子など、小さなボディに目いっぱいの装備を搭載している。サイズは、横幅がA4相当だが、奥行きはA4よりやや大きくなっており、重量は約3kg。ただし、キーボードのキーピッチは19mmを確保して入力しやすく、スクロール機能付タッチパッドをマウス代わりにして使う。

そして、ゲーム用途で最も重要なビデオチップは、Savage／MXと8MBのビデオメモリーを搭載。これは、S3がノートパソコン用Savage4として開発したチップで、AGP 2Xモードに対応。1024×768ドットのXGA表示で32ビットカラーをサポートしている。さらに、サウンドに関してはAureal社のサウンドチップAU8810を採用しているため、A3D 1.0／DirectSound3D対応ゲームで3Dサウンドが楽しめる。DELTANAUT-3450は、本体正面にステレオスピーカーを装備しているが、3Dサウンドを楽しむ際は、ヘッドホンを使用するといいだろう。

640×480ドットであれば3Dゲームが快適に動作する

DELTANAUT-3450を使ったゲームのテストには、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)と「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)を使用した。また、ノートパソコンでどの程度のパフォーマンスが出ているのかを確認するために、PentiumIII 450MHzとStealth Ⅲ S540 Xtreme(Savage4 Xtremeと32MBのメモリーを搭載、)を組み込んだデスクトップパソコン(以下、デスクトップ機)を使ってベンチマークテストを行った。解像度は640×480／800×600／1024×768ドット(32ビットカラー)の3通りに設定し、それぞれの解像度でフレームレートを計測した。

まずUTでテストを行ったが、APIをMeTaLに設定すると、S3TC対応の美しいテクスチャーが表示され、問題なくプレイできる。フレームレートを計測すると、640×480ドットではデスクトップ機の80%に相当する27.0fpsという結果だが、ビデオメモリーがデスクトップ機の1／4であることを考えれば、かなり良好である。ただし、DELTANAUT-3450の液晶モニターは、1024×768ドット表示に最適化されているため、640×480ドットではゲーム画面に表示されるフォントがつぶれ、描画が荒くなる。続いて、解像度を800×600ドットに上げたところ、フレームレートはデスクトップ機の約60%(19.3fps)、1024×768ドット時では約40%(10.8fps)と、解像度が高くなるにつれてフレームレートが激減した。これは、Savage4特有の弱点であるため、あきらめて低解像度でプレイするしかない。

次に、QUAKE Ⅲでも同様にフレームレートを比較したところ、640×480／800×600ドットに設定した場合は、どちらもデスクトップ機の約44%になった。1024×768ドットに設定した場合は、ゲームがハングアップしてしまい、計測できなかった。QUAKE Ⅲをプレイする場合は、解像度を640×480ドットにして、色数を16ビットカラーに落としてプレイするしかないだろう。

ゲーム用途に最適な仕様で構成されたDELTANAUT-3450であるが、ビデオチップとして採用しているSavage／MXの限界により、1024×768ドットの高解像度で3Dゲームを楽しむのは難しい。ただし、ゲームの解像度を落としたり、ライティングやシャドウといった効果をオフに設定して、ビデオチップの負荷を下げてやれば、じゅうぶん楽しめる。また、今回テストに使ったUTやQUAKE Ⅲより負荷が少ない、「HALF-LIFE」や今後登場する「DIABLO Ⅱ」(OpenGL対応)であれば、快適に動作すると思われる。DELTANAUT-3450は、省スペースでゲームを楽しみたいと考えているゲーマーに、現時点で最高のゲーム環境を提供してくれる唯一のノートパソコンである。

製品情報

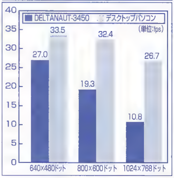
製品名：DELTANAUT-3450
CPU：Mobile PentiumIII 450MHz
チップセット：Intel440BX
メモリー：128MB(最大192MB)
HDD：12GB(Ultra ATA／33対応)
液晶モニター：14.1インチTFT(XGA対応)
ビデオチップ：Savage／MX(ビデオメモリー8MB)
サウンドチップ：AU8810(A3D 1.0、DirectSound3D対応)
ROMドライブ：24倍速CD-ROMドライブ
モデム：56kbps対応
LAN：10／100Base-TX対応
OS：Windows 98 Second Edition
サイズ：310×256×35mm／3kg(バッテリー含む)
価格：23万8,000円
問い合わせ先：フロンティア神代　TEL 0120-28-5046
URL：http://www.frontier-k.co.jp/

DELTANAUT-3450の背面

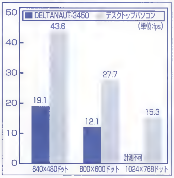
10／100Base-TX対応ネットワーク機能と56kbps対応モデム機能を標準装備しているため、LANとインターネットの両方で対戦が楽しめる

キーボードの手前にはスクロール機能付タッチパッドが用意されているが、UNREAL TOURNAMENTをプレイする場合は、PS／2またはUSBに対応したマウスを別途用意すべきだろう

UNREAL TOURNAMENT



QUAKE Ⅲ ARENA



SECRET FILE #00077

ULTIMA Ⅸ：ASCENSION

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

空中浮遊しながら冒険する

　このゲームでチートを使用するためには、エディターで設定ファイルを書き換える必要がある。使用するファイルは、ゲームをインストールしたディレクトリ（初期設定では"C:¥Program Files¥Origin Systems¥Ultima IX"）の中にあるdefault.kmpだ。不安な人は別のディレクトリにコピーしてバックアップしておこう。

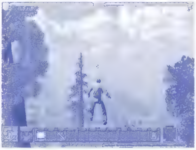
　まず、このファイルを「ワードパッド」などのテキストエディターで開く。表示されたテキストの中の[CHEAT COMMANDS]の下に、"alt＋shift＋i＝チートコマンド（一覧参照）"または、"alt+shift+l（Lの小文字）＝チートコマンド（一覧参照）"を書き加える。この後、ゲームを起動し、Altキー＋Shiftキー＋Iキーを（またはLキー）を同時押しすると、チートコマンドが有効になる。時間を進めたり、天候を変えるなど、楽しいチートが使えるのだ。

```
124 ctrl+up          = pitch_up↓
125 ctrl+down        = pitch_down↓
126 ↓
127 [ENGINE TUNING COMMANDS]↓
128 ;CTRL+leftbracket  = clipping_plane_in↓
129 ;CTRL+rightbracket = clipping_plane_out↓
130 ;CTRL+¥            = clipping_plane_reset↓
131 ;CTRL+shift+leftbracket  = middle_plane_in↓
132 ;CTRL+shift+rightbracket = middle_plane_out↓
133 ;CTRL+shift+¥            = middle_plane_reset↓
134 ↓
135 [CHEAT COMMANDS]↓
136 ↓
137 alt+shift+i=toggle_avatar_invulnerable↓
138 alt+shift+ =toggle_avatar_f y↓
139 ↓
140 [CODE TEST COMMANDS]↓
141 ↓
142 [DEVELOPMENT CONTROL COMMANDS]↓
143 ↓
144 [COMMENTS]↓
145 ↓
146 [EOF]
```

default.kmpをテキストエディターで開くと、このようなテキストが表示される。137行目と138行目にチート起動のコマンドを打ち込もう。セーブした後、ゲームを起動するとチートが使えるようになる

ULTIMA Ⅸ：ASCENSIONのチートコマンド一覧

toggle_avatar_invulnerable	ダメージを受けなくなる
toggle_avatar_fly	空中浮遊が可能になる
pass_one_hour	時間を1時間進ませる
unpass_one_hour	時間を1時間戻す
sunrise_sunset	昼と夜を切り替える
pass_one_minute	時間を1分間進ませる
unpass_one_minute	時間を1分間戻す
toggle_sun	晴天にする
toggle_wind	曇りにする
toggle_storms	嵐にする
toggle_avatar_fast	高速移動が可能になる



チートコマンドのtoggle avatar flyを追加して空を飛んだところ。街中を浮遊しながら動き回ることができる

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00078

スープリームスノーボーディング

メーカー：P&A

隠れキャラクターGuideが登場

　本製品は、6人のスノーボーダーを選択できるのだが、実はもう一人、隠れスノーボーダーが存在する。彼の名前は、Guide。金色のウエアを着こなすキャラクターだ。Guideを登場させるにはメニュー画面でopeとタイプするだけだ。ここで、ヤギの鳴き声が聞こえたら成功。選手を選択する画面にGuideが現れる。

　同じ要領で、leeとタイプすると初めからハードコースがプレイできる。また、長いチートコマンドだが、imhotepmaailmojentuhoajaとタイプすると、デバッグモードに切り替わる。レース中にEキーを押すと起動でき、コースレイアウトの編集が可能となる。

隠れキャラクターのGuide。スピードが速く、派手な技を出しやすいが障害物に弱い。ちょっと岩に接触しただけで、しりもちをついてしまう

スープリームスノーボーディングのチートコマンド一覧

lee	ハードコースがプレイできる
ope	隠れキャラクターのGuideが使えるようになる
imhotepmaailmojentuhoaja	デバッグモードを起動できるようになる

Eキーでデバックモードを起動すると画面が上下逆さまになり、エディットメニューが出現する。難易度の調整も可能だ

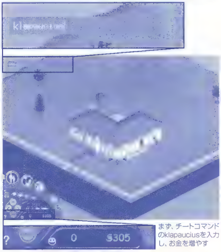
シムピープル

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

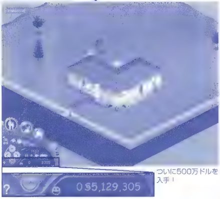
お金を増やしてリッチな生活を体験

請求書が届くたびにハラハラしているプレイヤーに朗報。お金が増やせるチートを発見した。Ctrlキー＋Shiftキー＋Cキーを同時に押すと、画面の左上にコンソールが登場する。ここにklapauciusとタイプすると、1000ドルを入手することができる。このチートは繰り返し使うことが可能だ。ちなみに、手間を省きたい場合、この直後に、;!;!;!;!;!;!;!;!;!と入力すると、チートコマンドが繰り返し実行され、手っ取り早く大金が稼げる。この繰り返しコマンドは60回まで有効だ。こうしてお金をためれば、欲しいものはなんでも購入できる。しかし、裕福な暮らしは、意外と退屈かもしれない……。

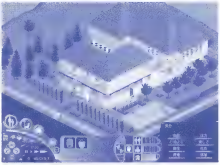
お金を増やすチートで豪邸を建てる



まず、チートコマンドのklapauciusを入力し、お金を増やす



ついに500万ドルを入手！

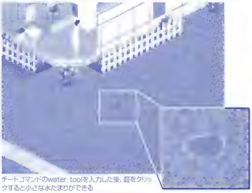


チートで入手した莫大な資金を使い、初期の段階でプール付きの豪邸を建てることができた

シムピープルのチートコマンド一覧

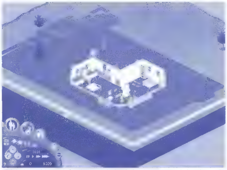
klapaucius	お金が1000ドル増える
water_tool	水たまりを作る
set_hour ＊	指定した時刻へジャンプする（＊は1～24までの数字を入力）
sim_speed ＊	シムの動く速度を指定する（＊は－1000～1000までの数字を入力）
map_edit on（offで閉じる）	マップエディットモードを開く
sweep on（offで閉じる）	ゲームの進行状況をグラフ化する
!	直前のチートコードを繰り返す
;	複数のチートを同時に入力するときに区切りとして使用する（例　water tool;klapaucius;!;!;!;!;!;!;!;!）

水たまりを作るチートで水上ハウスを建てる



チートコマンドのwater toolを入力した後、庭をクリックすると小さな水たまりができる

さらに、水たまりをクリックして範囲を拡大させる



何度かクリックして、家全の周りに水たまりを作った。これで、水上ハウスの完成だ

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

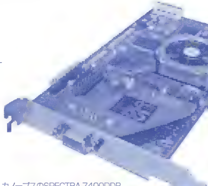
Q **CPUを買い替えようと思いますが、いろいろな種類があり過ぎて、よく分かりません(Slot1、SlotA用など)。分かりやすく説明して下さい。**
(神奈川県・松田祐介)

A CPUは、大きく三つに分類することができます。まず、サーバー用として、インテルのPentiumIII Xeonなどがあり、ハイエンドのパソコン用として、インテルのPentiumIIIおよびAMDのAthlonが用意されています。PentiumIIIとAthlonは共にクロック周波数が1GHzに達しており、一般的な高性能パソコンに使われています。ローエンドのパソコン用としては、インテルのCeleronやAMDのK6-2があります。ローエンド用とはいっても、クロック周波数はCeleronが600MHz、K6-2は550MHzに達しており、高いパフォーマンスを持っています。そのほか、ノートパソコン用のCPUとして、モバイルPentiumIIIやモバイルCeleronといった製品もあります。

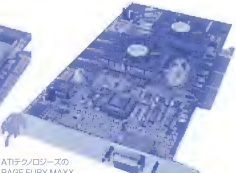
Slot1に対応するSECC2版PentiumIII(左)とSocket370用のFC-PGA版PentiumIII(右)。現在の主流はFC-PGA版で、PentiumIII 533EB MHzのものが2万2000円前後で販売されている

ハイエンドおよびローエンド用のCPUは、CPUスロット(ソケット)のタイプで分類すると分かりやすいでしょう。まず、SECC2版CPUのスロットとして、PentiumIIIが採用するSlot1とAthlonが採用するSlotAがあります。また、サイズを小さくした、FC-PGA版PentiumIIIおよびCeleronが採用するSocket370と、K6-2やK6-IIIが採用するSocket7なども存在します。マザーボードによってサポートしているスロットが異なるので、CPU交換時には注意してください。また、スロットの形状だけでなく、設定可能なベースクロックやCPU倍率が対応しているかどうかも重要です。　(角田一美)

Q **最新のゲームを快適にプレイしたいので、ビデオカードを交換しようと思っています。しかし、新しいビデオカードのリリースも発表されていて、今が"買い"かどうか迷っています。アドバイスをお願いします。また、今、買うならどのビデオカードがお勧めですか。　(長野県・大川勇夫)**



カノープスのSPECTRA 7400DDR。32MBのDDR SGRAMを搭載し、最新のゲームを快適にプレイできる



ATIテクノロジーズのRAGE FURY MAXX。ビデオチップ(RAGE 128 PRO GL)を二つ搭載し、処理を分散させることで、高いパフォーマンスを実現している

A ビデオカードに限らず、パソコンや周辺機器を購入するタイミングは難しいものです。特に、ビデオカードは新製品発表のサイクルが早く、いざ、製品を購入しようとしても、すでに次の新製品の情報が出回っている場合が多く、買いづらいことがよくあります。結局のところ、割り切って、欲しいと思った時に購入するのがベストといえるのではないでしょうか。

さて、最新のタイトルを快適にプレイしたいのであれば、今のところ、GeForce 256を搭載したビデオカードや、RAGE 128 PRO GLを二つ搭載したRAGE FURY MAXXなどの購入をお勧めします。なお、GeForce 256搭載のビデオカードのラインアップには、DDR SGRAMを搭載したモデルがあります。これは従来のビデオメモリーに比べ、2倍の動作クロックでデータ転送を行うもので、大容量のテクスチャーデータを扱うゲームが快適にプレイできます。お勧め機種は、カノープスのSPECTRA 7400DDRです。

最新のビデオカードの価格は、ほとんどが、2万円台後半〜3万円台後半となっています。ちなみにSPECTRA 7400DDRは4万円前後です。

予算を低く抑えたい場合には、一世代前のRiva TNT2を搭載したビデオカードを購入するのも手です。現在、TNT2搭載ビデオカードは秋葉原などで1万円前後で入手できます。古いとはいえ、TNT2でも解像度の設定などを工夫すれば、最新のタイトルをじゅうぶん快適にプレイできます。

なお、CPUの動作クロックが極端に低いと、最新ビデオカードの性能をじゅうぶんに引き出すことができない場合があります。ビデオカードを大幅にグレードアップする時は、CPUの性能も考慮してください。ちなみに、RAGE FURY MAXXやGeForce 256搭載のビデオカードの性能を引き出すには、最低でも500MHz以上のCPUが欲しいところです。

最後になりましたが、VSA-100を搭載するVoodoo5が近く発売されます。Voodoo5はGeForce 256を大きく上回る性能を持つと予想されます。
(角田一美)

Q

パソコンを新しく自作しようと考えています。せっかくなので、ゲームに最適な仕様にしたいので、ぜひお勧めのスペックを教えて下さい。ちなみに、よくプレイするタイトルは、RPGと3Dシューティングです。　　(東京都・荒木大介)

A RPGと3Dシューティングをよくプレイするとのことですが、両方とも、必要なパソコンのスペックはほとんど同じといえます。最近のRPGの中には、3Dグラフィックをふんだんに使うものも少なくないからです。以下にパソコンを自作する場合にそろえたいスペックを紹介します。

まずCPUですが、極端な話、500MHz以上のPentiumIIIもしくは、Athlonなら問題ないでしょう。その根拠ですが、最近のゲームは、CPUよりもビデオカードのパフォーマンスに依存しているものが多く、そのため、CPUにこだわるより、ビデオカードにお金を掛けた方が、コストパフォーマンスの面で有利だからです。ちなみに、現時点でお勧めのCPUは、価格がお手頃なPentiumIII 533EB MHzです。

パソコンを自作する場合、ビデオカードにはこだわりましょう。やはり、GeForce 256を搭載したビデオカードを選んでおくと良いでしょう。特に、カノープスのSPECTRA 7400DDRを強くお勧めします。理由は、ドライバーの更新が早く、不具合の発生する確率を抑えられるからです。

サウンドカードは、老舗(しにせ)、クリエイティブメディアのSound Blaster Live!シリーズが、低価格ながら音質が良く、買いでしょう。クリエイティブメディアの製品は、サポートがしっかりしており、安心して使うことができる点も魅力です。

最近のゲームはフルインストールすると1GBを超えるものもあります。それだけに、HDD容量は多いほど良いでしょう。今のところ、20GBのHDDが、最もコストパフォーマンスに優れており、ベストな選択といえます。

メモリー容量は、128MBを確保しましょう。筆者の経験から、128MB以上増やしても、それほどゲームに影響は出ないようです。

最後にマザーボードですが、133MHz対応で、AGP4×をサポートしているものを選べば、まず間違いないでしょう。　　(Yuki-Kaze!)

自作パソコンお勧めのスペック

CPU	PentiumIII 533EB MHz以上
メモリー	128MB
HDD	20GB
ビデオカード	SPECTRA 7400DDR
サウンドカード	Sound Blaster Live! シリーズ
マザーボード	133MHz対応、AGP4×をサポートしているもの

Q

MSN Gaming Zoneなど、海外にはゲームサーバーがたくさんありますが、どのようなことができるのですか。また、使い方なども教えて下さい。　　(愛知県・松井浩一)

A ゲームサーバーは、対戦の相手を見つけて、気軽にマルチプレイができるように設けられているものです。MSN Gaming Zone(以下、Zone)が最も一般的で人気があり、対応しているゲームの数も豊富です。お使いのブラウザーから簡単にアクセス可能で、必要なソフトやプラグインのインストールも自動的に行われるため、初心者でもすぐに利用することができます。

ちなみに、Zoneでゲームをプレイするには、メンバーとしての登録が必要です。これについては本誌の「ネットゲームNewbies」のコーナーを参考にしてください。

Zoneは、世界最大規模のゲームサーバーで、「Age of Empires II :The Age of Kings」(以下、AOE II)などが無料でプレイできます。ZoneのAOE IIロビー(http://jp.zone.com/age2/)は日本語化されており、さまざまなルールを設定したゲームルームが用意されています。好きなゲームルールのルームを選択すると、ゲームをプレイするために必要なプログラムが自動的にインストールされ、すぐに対戦することが可能です。つわものもたくさんいるので、白熱した対戦を楽しむことができるでしょう。

初心者にもお勧めのゲームサーバー、MSN Gaming Zoneのロビー画面。各メニューの意味と使い方を説明するので、プレイの参考にしてほしい

ゲームによっては独自のサーバーが設けられているものもあります。「DIABLO」のbattle.netなどがそうです(http://www.battle.net/)。また、KALI II(http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcom.html)はZoneと同じように多様なネットワークゲームに対応しています。ちなみに、KALI IIは独立したソフトなので、ダウンロードとインストールを先に済ませておく必要があります。KALI IIは、シェアウェアのため、無料で使用できるのは15分間だけという制限があるので注意して下さい。(菅原有香)

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

1OSIX	1OSIX
AOK	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
ARMY MEN	ARMY MEN:AIR TACTICS
CODENAME EAGLE	CODENAME EAGLE
DENGO3000	電車でGO! 2 高速編 3000番台
EVOLVA	EVOLVA
HH BASEBALL2001	Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001
INVICTUS	INVICTUS:IN THE SHADOW OF OLYMPUS
KLINGON ACADEMY	STAR TREK:KLINGON ACADEMY
LETSDOGFIGHT	LET'S DOGFIGHT!
METAL FATIGUE	METAL FATIGUE
NASCAR2000	NASCAR 2000
ODN	ODN接続サインアップキット
OPPOSINGFORCE	HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
RALLYMASTERS	RALLY MASTERS:MICHELIN RACE OF CHAMPIONS
UT BONUS PACK	UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK!

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

レーシング RALLY MASTERS:MICHELIN RACE OF CHAMPIONS

「MOTORHEAD」を開発したDigital Illusions社が、2年の歳月をかけて制作した本格的なラリーレーシング。車の挙動がリアルに再現されている上、滑らかに舞い上がる土煙などのグラフィック表現も素晴らしい出来栄えだ。体験版でもリプレイ機能が使えるので、迫力ある走行を存分に観賞できる。

インストール方法

①付録CD-ROMのRALLYMASTERSフォルダに収録されている[RALLYMASTERS DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLLER」で変更可能です。

↑キー	加速
→キー	ハンドルを右に回す
←キー	ハンドルを左に回す
↓キー	ブレーキ/後退
Ctrlキー	ハンドブレーキ
Sキー	ギアアップ
Aキー	ギアダウン
F1/F2キー	視点変更
Shiftキー	後方確認

3Dシューティング HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

数多くのゲーマーから高い評価を得た3Dシューティング「HALF-LIFE」のアドオンソフト。この体験版は、「HALF-LIFE」の製品版がなくてもプレイ可能で、シングルプレイを途中まで遊ぶことができる。絶妙な難易度で仕掛けられているなぞ解きと、個性豊かなノンプレイヤーキャラクターの行動をじっくりと楽しんでほしい。

インストール方法

①付録CD-ROMのOPPOSINGFORCEフォルダに収録されている[OPFOR DEMOFULL.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONFIGURATION」→「CONTROLS」で変更可能です。

↑/Wキー	前進
↓/Sキー	後退
←キー	左を向く
→キー	右を向く
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動

マウス左クリック	第1攻撃
マウス右クリック	第2攻撃
Rキー	弾薬の装填
Spaceキー	ジャンプ
Ctrlキー	しゃがむ
Eキー	アイテム使用、アクション
1〜7キー	武器選択

スペースコンバットシミュレーション STAR TREK:KLINGON ACADEMY

本作の舞台は、映画『スタートレック6 未知の世界』よりやや前の時代設定となっている。プレイヤーは、"Elite Command Academy"の生徒となって、高度な機能を搭載した宇宙船の操縦をマスターし、敵を撃退するのだ。体験版でもTraining Missionがプレイできるので、しっかりと操作を覚えよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのKLINGON ACADEMYフォルダに収録されている[KA_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLS」で変更可能です。

]キー	減速
[キー	加速
↑キー	機首を上げる
↓キー	機首を下げる
→キー	右へ旋回
←キー	左へ旋回
PageDownキー	機体を右へ傾ける
Deleteキー	機体を左へ傾ける

左Altキー	第1武器発射
左Ctrlキー	第2武器発射
Spaceキー	Heavy Weapon発射
左Shiftキー	Advanced Weapon発射
A、Sキー	ターゲットを選択
Qキー	ターゲットをロックオン
Mキー	外部視点

リアルタイム戦略シミュレーション INVICTUS:IN THE SHADOW OF OLYMPUS

ホメロスによるギリシャの古典叙事詩『オデュッセイア』の世界観を下敷きにしたリアルタイム戦略シミュレーション。収録したデモ版は、Mplayerでのマルチプレイにも対応している。なお、使用できるヒーローユニットは、CADMUS、ELECTRA、HERCULES、HIPPOLYTA、ICARUSの5種類に限定されている。

インストール方法

①付録CD-ROMのINVICTUSフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

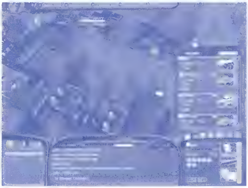
マウス左クリック	ユニットの選択、(ボタンをクリックすると)行動の指示
マウス右クリック	選択の解除
Home/Endキー	視点の移動
+キー	マップ表示の拡大
=キー	マップ表示の縮小

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

3Dアクション戦略 10SIX

リアルタイム戦略シミュレーションと3Dシューティングの要素をミックスした本作では、四つの多国籍企業の争いが繰り広げられる。プレイの手順は慣れるまで分かりにくいかもしれないが、最初のうちにするべきことが指示されるので、それに従ってゲームを進めていこう。なお、無料プレイ期間は7日間なので注意してほしい。



インストール方法

①付録CD-ROMの10SIXフォルダに収録されている[10SIXHEAT.EXE]をダブルクリックしてください。

※このゲームは、マルチプレイ専用です。
※オンラインゲームサーバー、HEAT.NETのクライアントソフトも同時にインストールされます。
※プレイするためには、HEAT.NETのユーザー登録(無料)を行う必要があります。
※無料プレイ期間(7日間)終了後は、所定の手続きを済ませば、有料($9.95)でプレイを続けることが可能です。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	操作ユニット選択／攻撃
マウス右クリック	ユニット選択解除
↑／Wキー	前進
↓／Sキー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
←／Qキー	左回転
→／Eキー	右回転
Spaceキー	(NC Mode時)ジャンプ
Fキー	Fire Mode／Command Modeの切り替え
Cキー	武器の交換
Tキー	レーダー表示
Enterキー	チャットメッセージ入力／送信
F1キー	ヘルプ表示

スポーツ Sammy Sosa HIGH HEAT BASEBALL 2001

アメリカのメジャーリーグを題材にした野球ゲーム。サミー・ソーサをはじめとする有名選手が多数登場する。体験版ではEXIBITIONモードのみプレイ可能で、Cleveland IndiansとCincinnati Redsの試合が楽しめる。なお、TEAM SELECTの画面では、設定終了後にEnterキーを押す必要があるので注意しよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのHH BASEBALL2001フォルダに収録されている[SSHHBB2KINSTALL.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

Enterキー	(投球時)ストライクの球を投げる、(打撃時)バットを振る
+キー	(投球時)危険球を投げる、(打撃時)バントする
Insertキー	(走者時)スチール

その他収録ソフトのインストール方法

Age of Empires II:The Age of Kings

①付録CD-ROMのAOKフォルダの中のTRIALフォルダに収録されている[AOE2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

<アップデートプログラム>
①付録CD-ROMのAOKフォルダの中のPATCHフォルダに収録されている[AGE2CPFIX.EXE]をダブルクリックしてください。
※「Age of Empires II:The Age of Kings」製品版用のアップデートプログラムです。製品版を持っている方のみご使用になれます。

ARMY MEN:AIR TACTICS

①付録CD-ROMのARMY MENフォルダに収録されている[AMATDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

CODENAME EAGLE

①付録CD-ROMのCODENAME EAGLEフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

電車でGO!2 高速編 3000番台

①付録CD-ROMのDENGO3000フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

EVOLVA

①付録CD-ROMのEVOLVAフォルダに収録されている[EVOLVADEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

LET'S DOGFIGHT!

①付録CD-ROMのLETSDOGFIGHTフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.074、075の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

METAL FATIGUE

①付録CD-ROMのMETAL FATIGUEフォルダに収録されている[METALFATIGUE.EXE]をダブルクリックしてください。

NASCAR 2000

①付録CD-ROMのNASCAR2000フォルダに収録されている[NASCAR2000DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK!

①付録CD-ROMのUT BONUS PACKフォルダに収録されている[UTBONUSPACK.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[UTBONUSPACK.UMOD]をダブルクリックしてください。
※この追加データを使用するには、UNREAL TOURNAMENTの製品版をインストールしている必要があります。
※p.120、121の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

Play Online MAC館

今回はMac版「Roger Wilco」を紹介する。このソフトを使うことで、マルチプレイ中に音声によるコミュニケーションを行うことができる。より臨場感のある対戦プレイが実現できるのだ。　文／nao

第16回 Mac版Roger Wilco

Macで音声コミュニケーションを実現する

Roger Wilcoをインストールする

最近、Windows用のさまざまなツールがMacへと移植されている。これは、アップルコンピュータがゲームのプラットホームとして、Macを強化している動きに呼応するものといえる。今回は、特に注目されている音声コミュニケーションツール「Roger Wilco」を紹介する。

Roger Wilcoは、マルチプレイ中に音声を使ったコミュニケーションを可能にするツールである。ゲームのバックグラウンドで動作するようになっており、使用するには音声を取り込むためのマイクが必要となる。ちなみに、マイクは、市販されているApple PlainTalkマイクロホンを利用すると良い。

まずは、Roger Wilco（執筆時点では、アルファ版Ver.a15）をRoger Wilcoのホームページ（http://www.resounding.com/products/downloads/rw_mac_dload.html）よりダウンロードしよう。ダウンロードすると、RogerWilcoフォルダがハードディスク上に現れる（画面1）。画面1の上段真ん中のRogerWilcoアイコンがプログラムの本体だ。これをダブルクリックすると、ダイアログが表示された後、自動的に設定画面が開く。後は画面の指示に従って設定を行っていけば良い。

次に、設定のポイントを紹介していく。まず、インターネットに接続する時の通信速度を選び（画面2）、Nextをクリックする。この後のポートやCPUへの負荷に関する設定は、デフォルトのままで問題ない。送信から受信への切り換えを知らせる効果音は好みに応じて設定しよう。最後に、コールサイン（画面3）を決め、音声入力のためのソース（画面4）を選択する。

これで、設定は終了だが、高音質で交信するためにマイクロホンのゲインを調整しておこう。ゲインの調整は、設定画面のAdjustタブをクリックして開く画面（画面5）で行う。ここでTest Mikeをクリックすると、5秒間の録音モードになるので、自分の声を録音して、明瞭に聞き取れるようにマイクロホンのゲインを調整しよう。調整が終了したら、次に受信のチェックを行う。チェックする場合には、設定画面のChannelタブをクリックすると開く画面（画面6）でJoinをクリックし、出てきたダイアログにhttp://www.rogerwilco.com/redteamと入力する。そうすると、接続先から音声データが送られてくるので、動作の確認ができる。

さて、基本的な設定はこれで終了だ。実際の使用方法は簡単で、ゲームプレイ中に特定のキーを押し、送信モードを起動するだけで会話できるようになっている（デフォルトでは＊キーを押すと起動する）。当然ながらWindows版のRoger Wilcoとも互換性があり、話をすることが可能だ。

DIABLOを使い 音声コミュニケーションを試してみる

Roger Wilcoを使い複数で音声コミュニケーションを行う場合、そのうちの一人がChannelをCreateしておかなければならない。Cre ateした人物がサーバーとなるため、ほかの人はそこへ接続するためのIPアドレスを入手する必要がある。以下に、手順を紹介する。

1 インターネットへ接続した後、サーバー側になる人は、自分のマシンのIPアドレスを調べておく。IPMonitor（http://www.skytouch.com/soft/mac/ipmonitor.html）といったツールを使うと良い。

2 DIABLOを起動し、battle.netへ接続する。その後、仲間と落ち合い、ゲームを開始する。

3 Command＋Mキーを押し、DIABLOをウインドウモードにする（画面7）。

4 サーバー側は、Roger Wilcoを起動し、ChannelをCreateして、DIABLOのチャット画面で自分のIPアドレスをほかのプレイヤーに伝える。

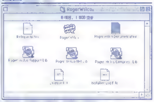
5 クライアント側は、Roger Wilcoを起動し、サーバー側から通知されたIPアドレスを入力してJoinを押す。

6 DIABLOに戻って、フルスクリーンに切り替えてゲームを開始する。ここで、＊キーを押すと音声によるコミュニケーションが可能となる。

DIABLO以外のゲームでも、使い方はほとんど同じなので、上記の手順を参考に利用してほしい。

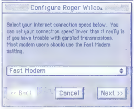
Roger Wilcoはオンライン登録していない場合、15分間しか動作しない。無料なので、登録することをお勧めする。オンライン登録は、Roger Wilcoのメイン画面から起動できるホームページ上で行う。簡単なアンケートに答えると、シリアルナンバーが発行されるので、それをRoger Wilcoの登録メニューに入力すればいい。

画面1



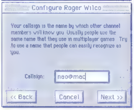
Roger Wilcoをインストールすると、ハードディスク上に上記の内容が展開される。RogerWilcoアイコンをダブルクリックすると、Roger Wilcoを起動できる

画面2



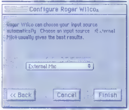
この画面では、インターネットへ接続する時の通信速度を選択する。ISDNやADSLにも対応している

画面3



ここでは、コールサイン（ニックネーム）を設定する。友達のコールサインをメンバー登録しておくと便利だ

画面4

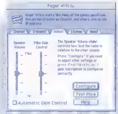


この画面では、音声を入力する時のデバイスを選択する。通常は外部マイクロホンを使うので、External Micを選ぼう

以前、MacOS 9に付属する最新版の「Input Sprocket J1-1.7.2」を使用し、USBホイールマウスを活用する方法を紹介したが、Input Sprocket J1-1.7.2自体がGame Sprocket Ver.1.7.3に含まれる形で、ダウンロードできるようになった。また、MacOS 8.1以降にも対応している。

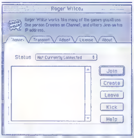
Game Sprocket Ver.1.7.3
ダウンロードホームページ
http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11564

画面5



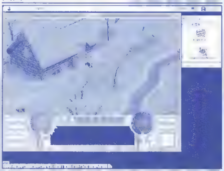
Adjustのメニューでは、マイクロホンの設定を行う。ゲインを調整することで、良好な音質でコミュニケーションできるようになる

画面6



Channelでは、実際に音質をチェックすることができる。Joinをクリックし、表示したダイアログにhttp://www.rogerwilco.com/redteamと入力すると、テスト音声が再生される

画面7



ゲームをいったんウインドウモードにしてからRoger Wilcoを起動しよう

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

5月号で“ゲームに登場する銃”をテーマにした特別企画が掲載されたので、あまりにうれしくてペンを執りました。今回だけとは言わず、毎月紹介してください。僕は毎月、銃が登場するゲームの情報を見るためにPlay Onlineを買っているようなものです。もっと銃関連のゲームのページを増やして下さい。（大阪府・松本孝也）

リクエストありがとうございます。5月号の記事に対する反響はまだ整理できていないのですが、3Dシューティングやコンバットアクションが好きなゲーマーの皆さんが、エアーガンにも興味を示してくれることを期待しています。多くの読者から、同様のリクエストをいただけるようでしたら、ぜひ、第2、第3の記事企画を考えたいと思います。「こんなゲームを取り上げてほしい」「私はこの銃が好きだ」といった内容で構いませんので、アンケートはがきやホームページの掲示板（BBS）への書き込みでお知らせいただければ、編集部のガンマニアである坂之上、または弥富がご要望におこたえします。ライターの方からの企画持ち込みも歓迎致します。一緒に楽しみましょう。（坂之上）

今、「UNREAL TOURNAMENT」にはまっています。日本のプレイヤーは強い人が多いですね。どんな操作をしているのか、一度横で見てみたいものです。（福岡県・生田哲也）

私も自宅でUNREAL TOURNAMENTをよくプレイしますが、かなり下手です。編集部の3Dシューティング上級者がプレイしている様子を見ていて気付くことは、キャラクターの動きに無駄がないということでしょうか。特に、照準を合わせるのがうまいです。さらに、当然のことかもしれませんが、マップを熟知しています。UNREAL TOURNAMENTには、ひたすら銃を撃ちまくることに没頭できるデスマッチモードがあるので、そちらで腕を磨くのもいいかもしれませんよ。（ヤナギ）

ゲームのインストールが難しいです。（大分県・山本大介）

確かに、パソコンゲームのインストールは面倒で、手間が掛かりますね。ゲームによっては、インストール直後に再起動しなければならないものもあります。このような面倒くささをなくすという趣旨が盛り込まれているのが、マイクロソフトのX-Boxです。PentiumIII 600MHzのCPUの採用を予定するなど、パソコンに似たスペックでありながらゲーム専用機に位置付られているので、面倒なインストール作業のいらないマシンになることが予想されます。Windows 2000のカーネルを利用するOSが採用されるので、パソコンゲームのタイトルが豊富に移植されることでしょう。登場すれば、手軽にパソコンゲームが遊べることになりますね。（Y-min）

「Microsoft Flight Simulator 2000」の特集を読んで興味を持ち、親にソフトを貸してもらってプレイしたところ、風景が素晴らしいのに驚いた。リプレイを見て、さらにすごいと思った。しかし、パソコンのメモリーが足りないのか、途中でフリーズしてしまう。ゲームにならないので、「Microsoft Flight Simulator for Windows 95」をやってみると、あまりにグラフィックが違い過ぎてショックを受けた。でも、ちゃんと動くので、しばらくは北海道のシーナリーをインストールして自宅を探してみようかと思う。（北海道・石塚　学）

FS2000でも、表示設定で画質や解像度、シーナリーの複雑さなどの項目を調整すれば、もっと快適に動くかもしれませんよ。自分の居住区域のシーナリーを使って、自宅近辺の上空を飛びたくなる気持ちはとてもよく分かりますが、もし、自宅のオブジェクトが非常にリアルに描かれていたら、それはそれで怖いですね。「うわっ、表札まで再現されてるよ！」なんて。あり得ないですけど。（K児）

大好きなゲーム、「EVERQUEST」。発売日からほとんど毎日、休みなく遊び続けたのですが、2月になってからプレイしなくなりました。実社会で何かと忙しく、不本意ながら“EQ欠席”といった感じ。1ヵ月もやらないと、常連のみんなとどんどんレベル差が開いてしまう……と思ったら、ゲーム自体も変化してるのね。新ZONEとかパッチによる変更とか、あらら、まさに浦島太郎状態。（広島県・奥野政昭）

時間が経過するにつれ、ゲーム自体が徐々に変化していくのは、EVERQUESTのような大規模ネットワークゲームの良い点でもあり、悪い点でもあります。私自身は、そんな変化こそが、大勢の人が集まる仮想空間の醍醐味だと考えています。さらに個人的な話で恐縮ですが、友人たちに遅れること数ヵ月、私のプレイするキャラクターも1年の時間を経てレベル50に達することができました。これから、経験値稼ぎを意識しない遊び方とはどんなものか、自分で体験してみるのが楽しみです。（ま）

自慢ショット

ハードディスクの中を整理していたら、「TANARUS」の面白いスクリーンショットが出てきたのでお送りします。見れば分かるかと思いますが、戦車がトンネルの天井に張り付いています。乱戦の中でひっくり返ったこの戦車は、集中砲火を食らってシールドがはがれているにもかかわらず、このまま猛スピードで逃げ切ってしまいました。戦車が起き上がるときに加わる力が、おかしな形で働いたせいで起こった現象ですが、狙ってできるワザではないですね（笑）。
（東京都・シールドシフト31発）

敵の目の前で転倒してしまえば、普通は死を覚悟するものです。この場合は、悪あがきが良い結果に結びついたようですね。こんな風に壁や天井にしがみつける装置があったら、戦場は大混乱になること間違いなし

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Reader's Review

SUPER BIKE 2000 日本語版

これは、相当出来の良いレーシングゲームなのではないでしょうか？ 背景やバイクのグラフィックだけにこだわったイージーな味付けのゲームかな、と考えていましたが、バイクの動きがかなり精密に再現されており、ライダーの姿勢制御によって走りが変化する点など、かなりのスグレモノです。各サーキットの再現度も高く、コースの高低差によって操作を変える必要があったり、見通しが悪くて先のコーナーが難しくなっているなど、なかなか手ごたえがあります。スーパーバイクの重量感を体験してみたいライダーの皆さん、お勧めの1本です。
（大阪府・秋山克巳）

SUPER BIKE 2000は、実際のテレビ中継のコメンテーターを採用するなど、スーパーバイク選手権の雰囲気を再現することにこだわった本格派バイクレーシングだ

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

CTFに夢中です。旗の取り合いは最高に面白いです。せっかく旗を奪っても集中砲火を浴びて即死したり。駆け引きとか、それぞれの役割みたいなものが感じられて、マルチプレイならではの楽しさが詰まっているという気がします。　（千葉県・木下徹）

「QUAKE」「QUAKE Ⅱ」「QUAKE Ⅲ ARENA」と進化してきても、ゲームの本質はまったく変わっていませんね。ひたすら、撃つべし!撃つべし!撃つべし!
（埼玉県・BATTLEMAGI）

マルチプレイに特化したというだけあって、このゲームの真の面白さを味わうには、ネットでの対戦しかありません。しかし、みんな強い（笑）。はっきり言って、にわか3Dシューティングプレイヤーの自分では歯が立ちません。BOT対戦で、しばらく腕を磨くことにします。でも、BOTも良い動きをするんですよね（汗）。　（北海道・宮前成樹）

QUAKE Ⅲ ARENA

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●Microsoft Flight Simulator 2000
●シムピープル

缶入りのパッケージを買ってきました。洗練されたグラフィックは「UNREAL TOURNAMENT」に負けない出来で、マジで必見です。対戦のレスポンスもさらに改善されており、非常に快適。ただし、テクスチャークオリティーを最大にすると、ゲームになりません。パソコンもパワーアップしようと。　（愛知県・岡本友一郎）

マルチプレイは相変わらずPING値の低い人が有利で、海外のサーバーを利用した時なんか、どんな風にやられたのか分からないこともある。やはり、パソコンと通信環境のグレードアップは必須ですな。　（東京都・大西拓哉）

3Dシューティングは今までやったことがなかったのですが、パソコンショップでデモ画面を見て、これはすごいと思って買ってきました。けれど、遊んで10分もたたないうちに、気分が悪くなりました。これが俗にいう3D酔い？ 何か良い解決法はないのでしょうか。　（千葉県・太田文彰）

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Player's Suggestion

「Asheron's Call」では、レベル上げがメインになり、クエストの種類も少ないので、いかに効率よく経験値を稼ぐかという単調な展開になりがちなのが残念である。もっとクエストの種類を増やして、それを達成していくうちにレベルも上がっていくようにしてほしい。また、基本的に効果音しかないサウンドは寂しい。ダンジョンや街、地方ごとに違ったBGMがあれば、旅行する楽しみが増すだろう。　（宮城県・萩野康太）

高度な魔法体系などの奥深いシステムを備えているが、まだまだゲームとしての進化の余地が残されているAsheron's Call。今後のさらなるアップグレードに期待したい

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第5回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

悪の組織と共に消えた男？：ちょっぴり哀愁度★★★

私がまだ「DIABLO」の超ビギナーだったころ、自分の名前の後ろに、アニメの作品に登場する悪の組織の名前を書き加えている、妙な人たちを見掛ける機会が多かったの。その時は、「ああ、その作品のファンの集まりか何かね」と思ったのだけれど、仲間から後日、「あいつらはチャット荒らしとPK専門のチーター集団さ」と教えてもらったのよ。要するに、ならず者の集まりってとこね。だけど、当時の彼らはかなり大規模なギルドで、逆らうものはだれもいなかったわ、ただ1人を除いてはね。その名はT。あきれ返るような数々の奇妙な言動で、自分のギルドから破門された伝説の男。巨大ギルドに正面から挑んでいっても力では負けるので、口先一つでけんかを吹っかけていたあたりが、かなりせこかったわ。けれど、私と交流のあった少年がTと仲良しだったので、ひそかに応援していたの。でも、50人以上のメンバーを誇った凶悪なギルドも、リーダーの失踪によって壊滅状態に。自然と、Tもネットの世界から消えていったわ。なんだか哀愁を誘うわね、ぐす。　文／PEKA-TARO

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係　または　information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21 世 紀 に 残 し た い

名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。この「名作ゲーム回顧録」では、さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらい、その魅力について語っていただく。今回は、国内のパソコンゲームの立ち上げの時期からその歴史を見つめてきた、安井勉氏の思い出の話だ。

私が残しておきたいゲームへの狂信的な追求心

安井 勉

ゲーム業界ではかなり長いキャリアを持ち、共著を含めると40冊近くの本を執筆している。シミュレーションからRPGまで、あらゆるジャンルのゲームに精通し、本誌を中心に活躍中だ。今年は、自らゲーム制作を手掛けようと、文筆以外の分野でも、かなり張り切っている様子である。

過去のゲームに価値はあるのか？

21世紀に残したいゲームねえ……、担当編集者からの原稿依頼を受けた後、考え込んでしまった。このところ、新作ばかり追いかけていて、昔遊んでいたゲームを振り返ることもなかった。ハードディスクの空き容量も気になるし、遊ばなくなれば即アンインストールの状態だ。このあたりでいったん過去を振り返り、筆者が過去に触れてきたゲームについて思いを巡らせてみよう。

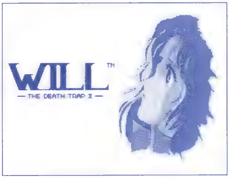
例えば、最初の「ドラゴンクエスト」。当時はパソコンでしか遊べなかったコンピューターRPGを一般に浸透させたという意味では、価値があるタイトルだろう。しかし今、ほこりをかぶったファミコンを引っぱり出してきて、この初代ドラゴンクエストをプレイしてみれば、がく然とするに違いない。はなす、ひろう、ドアを開ける……すべてメニューで操作しなければならず、面倒というか、つらい。名作ではあるが、できれば21世紀にはプレイしたくないゲームの一つである。

とはいえ、思い出に残っているゲームならば、いくつか挙げることができる。以前にも紹介した「ブラックオニキス」は、忘れられないゲームである。ただ、これを21世紀に残すとしても、動かすためのPC-9801自体がなくなってしまうだろう。ソフトが収録されている5インチフロッピー（しかも2DD）はパッケージと共にわが家に保管されているが、当然のことながら、動かせるマシンはすでにない。動かないゲームソフトを未来に残しても、21世紀の人が困るだろうから、やめておこうじゃないか。

古いものすべてに価値がないと言っているわけではない。しかし、年月が経過することによって価値がなくなる、または価値が著しく損なわれるものとして、畳、まんじゅう、お刺身、男性の配偶者、ゲームソフトなどが挙げられることは事実なのだ。逆に、古墳、梅干し、女性配偶者の家庭内での権威、初恋の相手のイメージ、定期預金などは、時間経過と共に価値が上がってくる。価値がなくなったものへの世間の対応は、例外なく冷たいものである。

色彩表現を進化させた肌色へのこだわり

このままでは21世紀に残す価値のあるゲームが皆無となってしまうため、論点を変える必要がある。そこで、議論のテーブルの上に乗せておきたい事柄として、"256色モードにおける肌色表現技術"を挙げてみよう。20世紀末の日本国内のゲーム業界は、命懸けで肌色の表現にこだわった。そして、実際の肌よりも肌色に近い色を求めて、それを具現化できる技術を手に入れたのだ。デジタル8色の時代にはタイルという手法を使い、アナログRGBが主流となってパレットが使えるようになると、とどまることを知らない肌色への追求が始まった。それが現在の"美少女ゲーム"全盛の時代を生み出す結果となったのかもしれない。

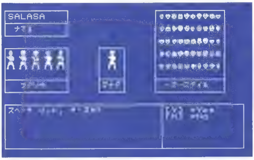


1985年にスクウェアから発売されたアドベンチャーゲーム「ウィル ザ・デストラップII」は、ヒロインが瞬きをするアニメーションが話題となった。肌の色に影が付けられているなど、制作者のこだわりが感じられる。肌色表現の追求の、出発点の一つかもしれない

画像協力
PC88ゲームライブラリ
(http://www9.big.or.jp/~y-romi/)

筆者は、オタク文化そのものを擁護しようとしているのではない。しかし、そこから生み出された"肌色表現"は21世紀に残すべき技術であり、手法であり、信念であると思う。もちろん、全世界に暮らす人々の肌の色は千差万別であり、日本の肌色表現の技術は世界に通用するものではとうていない。しかし、人種や国境の壁を克服すべく、ありとあらゆる肌の色を美しく表現できる日も遠くはないだろう。その日のために、21世紀になろうと、31世紀になろうと、肌色表現への狂信的追求は残しておかなければならないのだ。

このようなことを、Windows 98に付属する「ソリティア」をやりながら考えた。そこで気が付いたことだが、ソリティアがなくなると、暇つぶしや気分転換ができなくて困るんだよね。

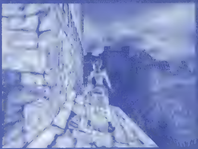


国産初の本格派RPG「ブラックオニキス」。画面に表示できる色の数は少ないながらも、2色のドットを組み合わせて肌色を表現し、キャラクターの顔や服装を選択することができた

● 進 化 の 一 つ の 可 能 性 ●

TOMB RAIDER : THE LOST ARTIFACT

海外で大人気となっているトゥームレイダーシリーズの主人公、ララ・クロフト。3Dでモデリングしたキャラクターでも、肌色表現の技術が入り込む余地は無論ある。これからのわれわれの課題は、フレームに張りつけるテクスチャーをどう表現していくのかということだ。



これは、TOMB RAIDERシリーズの[illegible]新作、THE LOST ARTIFACTの画[illegible]健康的な肌を[illegible]出させ[illegible]米で大人気となっている

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第23回 個性的な言い回しを覚えよう<PLANESCAPE TORMENT編 VOL.2>

「PLANESCAPE TORMENT」は、「BALDUR'S GATE」に決して引けを取らない長編RPGに仕上がっている。戦闘時には素早い的確な判断も必要になるが、あくまでも物語を紡ぎ上げるテキストが主役のゲームだ。BALDUR'S GATEでは、ファンタジーの一般的な世界観に則した、ちょっと古風で分かりにくい英語が使われていた。それに対して、PLANESCAPE TORMENTでは、個性的だが実用に堪える言い回しが多く見られる。今月は、こうした英語表現を取り上げていこう。

「PLANESCAPE TORMENT」編の第2回目となる今回は、街の人々の会話を解説していく。街で冒険と無縁に暮らす人々は、主人公たちに対しても無関心、あるいは冷淡だ。皆同じような姿をしており、固有の名前も持っていない。しかし、その反応は実に多様で、それぞれの個性をのぞかせてくれる。これらの対応の中には、あいさつに対する返事として、チャットなどで使えそうな表現も多い。以下では、そうした表現を中心に紹介していこう。なお、主人公は、いつも"Greetings..."であいさつを開始する。これは、見知らぬ相手に対しての丁寧なあいさつ表現だと思ってもらえばいい。

●例1　友好的な表現

友好的なあいさつの口語的表現については、この連載の第1回目（1998年6月号）で解説を行ったので参照してほしい。ここでは、やや格式を感じさせる表現を取り上げる。ファンタジーの世界観にはこちらの方が似合うだろう。

Greeting to you as well, sir.
こちらからもごあいさつ申し上げます。

Aye, good day to you.
ええ、こんにちは。

メモ：きわめて一般的なあいさつ例

Well met, again! What can I do for you on this glorious smog-ridden day?
またお会いできましたな！ このスモッグだらけの素晴らしい日に、何かあなたのお手伝いができますかな？

メモ："well met"もあいさつ表現の一つ。"会えてうれしい"というニュアンスがある。また、"what can I do for you?"は、"何か私にできることはありますか？"という意味で、ほかのネットワークゲームでも使うことの多いフレーズだ。"May I help you?"も同じような意味だが、店員の"いらっしゃいませ"にも相当する表現のため、あまりチャットで見掛けることはない。

Greetings...what do you want?
こんにちは……何をお望みで？

メモ：上記の"what can I do for you?"にやや似た表現。"Can you help me?"（手を貸してくれませんか？）などと聞かれたときの返答に使うこともできる。

Pardon me... but do I know you?
すみませんが……存じ上げている方でしたかしら？

メモ：面識はあるらしいが、思い出せない相手に対しては、こう聞かなければならないこともあるだろう。それほど失礼には当たらないようだ。

●例2　きつい応対の表現

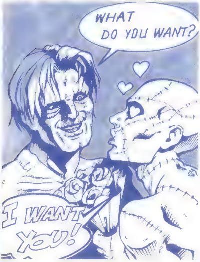
好ましくない相手というのは存在するものだ。けんかを売れと言うわけではないが、場合によっては、以下のようなきつい応対のスピーチが役立つときもあるだろう。

Eh? What ye be wantin'? I have nothing on me. so's I don't, and my rags are not worth the trouble.
何だい？ 何が望みなんだい？ おれは何も持っちゃいないよ。そうさ、持っちゃいない。おれのぼろ服だってもめ事を起こすほどの価値はないぜ。

メモ：ちょっと特殊な例。"What ye be wantin'?"は 正式には"what are you wanting?"となる。You をye、be動詞原形のままの使用、～ing を～in' とする表現は、古い英語、なまり、乱暴な言葉使いなどによく見られる。「ULTIMA ONLINE」などで泥棒やPKに言ってみるといいだろう。もっとも、文章を入力しているうちに、彼らに襲われてしまうかもしれないが……。"so's"は"so as"の略で、何も持っていないことの強調を示している。

Ye'd best leave me be, or you'll be wearing this steel 'tween yer ribs!
おれをほっとけ、さもなきゃあばらの間にこの鉄が食い込むぞ！

メモ：2000年5月号で紹介した、Annahのスピーチによく似た例。「ほっといてくれ、さもなければ殺す」という凶暴な返答だ。あまりの激しさに、主人公はこの後"Calm down"（落ち着いてくれ）と話し掛けることになる。"Leave me be"や"Leave me alone"は"そっとしておいて""ほっといて""構わないで"という意味。これらの言い回しは、ゲーム内でトラブルが起きたときに役立つだろう。"tween"は、betweenの略。



●例3　手が離せない場合の返答例

自分の事情で相手に返事ができないときもある。ここでは、手が離せない、話したくないといった意思を相手に伝える例を紹介する。

I can't help you, I can't answer your questions... so just leave me be. Farewell.
わたしじゃあなたの力になれません、質問にはお答えできません……ですからわたしを放っておいてください。さようなら。

What? Can't you see I'm busy? If I'd wanted to speak with you, I'd have started the conversation myself.
何？ あたしが忙しいのが分からないの？ もし、あんたと話したいなら自分から話を始めるわよ。

I have neither time nor the want to speak with the strangers in the Hive.
Hive（街の名前）で知らないやつと話す時間もないし、話したいとも思わないね。

Apologies, good sir, but I was just in middle of something. If you don't mind ...Farewell.
すみません、わたしはしていることがあるんですよ。もしお気になさらなければ……ごきげんよう。

メモ：やりたいことがあって手が離せない場合に使われる。単に"I have something to do"でもよい。

Play Online 6
JUNE
No.024

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：2000年6月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和

編集協力：若木洋一

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei／はむら真子

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／高嶋　恵

写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■E3開催を目前に控えて、さまざまなネットワークゲームの新作情報が流れ始めた。中でも、「STAR WARS ONLINE」が非常に気になる。2001年にリリース予定で、旧3部作を扱うという。詳細はほとんど明かされていないが、個人的には、プレイヤーキャラクターとしてダース・ヴェイダーが選択でき、右を見ても、左を見てもダース・ヴェイダーだらけという光景が見てみたい。当然、クラウド・シティには数千人のランド・カルリジアンが住んでいるはずだ。（長尾）

■普段の生活でテレビ番組をまったく見ない私は、出勤前の30分や帰宅後の30分という短い時間にDVD-Videoを見るのが、日課となっています。モニターは28型ワイドテレビで、スピーカーはもちろん、5.1チャンネルDolby Digital対応（DTT2500 Digital）です。やや古い映画ですが、『007 Golden Eye』で使われているサウンドエフェクトが、5.1チャンネルサウンドを効果的に使っている印象を持ちました。特集2で紹介した5.1チャンネルスピーカーの効果を試すのには、この作品か『MATRIX』がお勧めですね。（坂之上）

■遅ればせながら、昨年からロングランを続けるドキュメンタリー映画『ブエナ・ビスタ・ソシアル・クラブ』を見に行った。アメリカでの歴史的なコンサートを実現させた"キューバの至宝"と称される老ミュージシャンたちの物語である。熱く、激しい彼らの音楽性と、老いを感じさせないおっさんたちの人間性が実に素晴らしく、映画関連のCDも買ってしまった。こいつを聴きながら酒を飲むと、気持ち良く回ります。（ヤナギ）

■東京の場合、毎年春先には大雨が降って、翌日に春一番が吹くと、暖かい気候へとがらりと様変わりします。こうなると、つらい花粉症の季節もほぼ終わりとなるわけで、私としては一安心といった感じです。今年は特に、鼻をかみ過ぎて仕事中に鼻血が出たりしたので……。この季節は、何かが始まるぞという、特に根拠のない期待感でわくわくします。そういえば、この号が出ているころには、プロ野球もF1も、開幕して一段落しているころですね。さて、その情勢やいかに。（ま）

■久しぶりに電気グルーブのライブに行ってきた。1回目のフジ・ロック・フェスティバル（1997年）で観て以来だから、約2年半ぶりになる。最新アルバム『VOXXX』の内容がどのように再現されるのか、期待と不安が入り交じった気持ちで会場に足を運んだのだが、予想以上上のクオリティーだった。MCでは腹が痛くなるほど笑った。2時間45分のほとんどを踊り続けた。幸せだった。そして、翌日には全身が筋肉痛。若さって何？ というわけで、今年はもっとライブに行きたいです。（K児）

■先日、風邪をひいたため、近所の小さな病院へと行ってきたのだが、大変な目にあった。医院長先生がヨボヨボでボケ気味なのだ。同じ話を繰り返すし（ドリフのコント風）、カルテの書き方を間違えて看護婦さんに注意される始末。めちゃくちゃ不安になってしまった。でも、最後の「大丈夫ですよ」という言葉だけは、信じようと思った。（Y-min）

■4月上旬、近くの神社でお花見を行いました。毎年お花見って昼間の格好で夜までいると寒くって、あ〜〜もう一枚何か着てくれば良かったなんて思うことが多かったのですが、今年のお花見はお天気も良く、最高のお花見日和でした。しかも、酔っぱらって見る桜吹雪は幻想的でとても素敵でしたよ。ホント日本人でよかった!!（toseko）

Play Online 7月号予告（5月24日発売）

いよいよ発売が間近に迫った「DIABLO II」、人気作品の拡張パック「EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK」、AD&Dをベースにした「ICEWIND DALE」の3大RPGを大々的に特集。そのほか、「ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED」「Ka52 TEAM ALLIGATOR」「MESSIAH」の攻略情報をお届けする。

また、ハードウェア関連の記事も拡大し、GeForce 256の2倍のパフォーマンスを持つ、nVIDIA社の最新ビデオチップ"GeForce 2"の詳細情報や特集"初心者でも分かる ゲームに最適なパソコンの選び方"を掲載する。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	ドリームネット	http://www.dreamnet.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.008	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.009,011,013,015	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.010,012,014,016	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.129	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

MicroMouse
MICHELIN
RALLY MASTERS
ラリーマスターズ
RACE OF CHAMPIONS
ラリーの神髄ここにあり!
F2, WRC, GroupBを舞台に活躍する
17台以上の新旧ラリーカーが登場!
カルロス・サインツ, コリン・マクレー,
トミ・マキネンなど30人以上の
ラリードライバーは全て実名!
マルチプレイは8人までプレイ可能!
INFOGRAMES
DIGITAL ILLUSIONS
Accel On!
Game Developed by Digital Illusions CE AB. All vehicles, company, names, trademarks and logos present in the game, are reproduced and used with the formal authorisation of the owners. Company names, logos and trademarks, are protected by Intellectual Property Rights.
© 2000 INFOGRAMES. All rights reserved. © & TM 2000 RACE OF CHAMPIONS RALLYMASTERS. ALL RIGHTS RESERVED.
Licensed by:International Media Productions and Licensing Management International Limited.
4/28 (金)
価格8,800円 (税抜)
発売：マイクロマウス株式会社
販売：ツクダシナジー株式会社
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp/
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 6 2000
株式会社デジキューブ
2000年6月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第6号通巻24号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)
T1117893060987
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

©2000 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-6 定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi